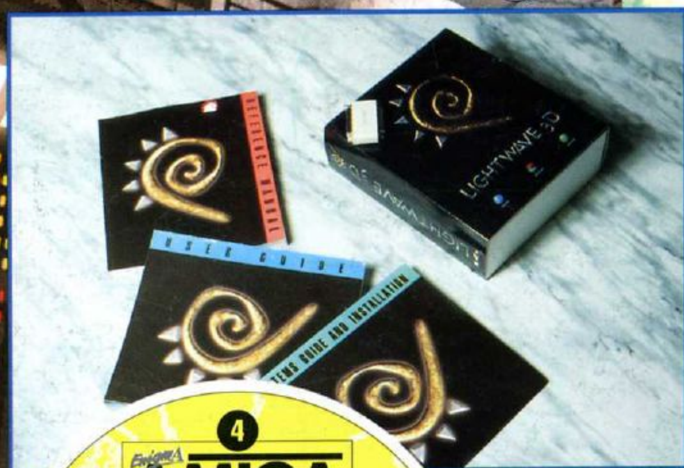
Enigma AMIGA RUN 72

MENSILE - ANNO IX - NUMERO 72 - FEBBRAIO 1996 - LIRE 15.000

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

Breathless
Il videogioco dell'anno?

300.000 Lire
di sconto su Lightwave







CD-ROM: Aminet Set II, Amiga Desktop Video
GAMES: Gloom Fears e Breathless - DATABASE: Final Data v3.0
DIDATTICA: Linguaggio "C" - UTILITY: Asim CDFS v3.4
SOFTWARE BE-BOP: Real 3D e i texture, TVPaint e i layers
HARDWARE: Guru ROM- GRAFICA: World Construction Set
TELECOMUNICAZIONI: I-ßBrowse, AmiTCP e FTP
MUSICA: RiffGrabber, Deluxe MIDI Converter v1.2, Mignon PS
SPECIALE: Windows 95 conoscerlo per combatterlo...

Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

PARLI INTERNET? ALLORA PER TE C'E' IL SERVIZIO Db-email. PER INFORMAZIONI info@dbline.it oggetto:Db-email

Db-Line

HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/767383
ASSISTENZA TECNICA PRODOTTI DB LINE

INFORMAZIONI E PREZZI: 0332/768000

Photogenics™ V. 1.2

Innovativo programma grafico a 24 bit. Disponibile per Amiga nei formati A1200 e A4000. Disponibili: Upgrade da Versione precedente - Upgrade competitivo (Telefonare per informazioni).

ACCELERATORE BLIZZARD 2060 PER A2000



AMIGA 4000
Tower con 68040 a 25 Mhz - Interfaccia SCSI su scheda madre - HD da 1 Gb e 6 Mb di RAM + Scala MM300.



AMIGA 1200
(68020 - 14 Mhz - 2 Mb di CHIP)
2 Versioni senza HD e con HD + software applicativi e giochi.



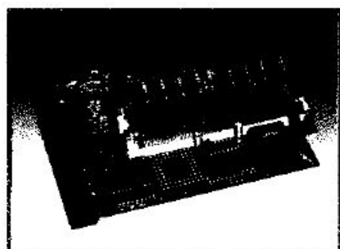
MICROVITEC AUTOSCAN 1438
Multiscan da 14", 0.28 dot pitch. Aggancia tutte le risoluzioni AMIGA. Frequenze: oriz. 15-38kHz, ver. 45-90Hz. Approvato MRPII.



IOMEGA ZIP
Unità disco drive IOMEGA 100 Mb - tempo d'accesso 25ms - transfer rate fino a 1,2 Mb sec. - necessita controller SCSI.



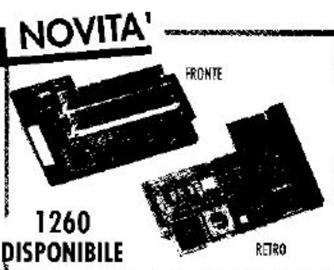
M-TEC AMIGA POWER 68030
Scheda acceleratrice per A1200 con MC68030 a 28Mhz o 42Mhz con MMU. Socket per SIMM a 72pin, batteria a tampone, 2 socket per coprocessore PGA o PLCC.



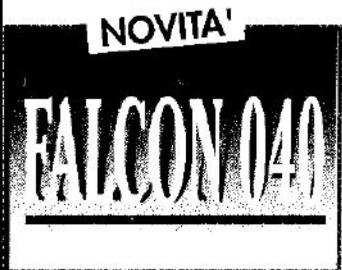
OMEGA
Velocissima scheda di espansione per Amiga 1200 da 0 a 8 Mb ZERO WAIT STATE, con 2 socket per SIMM a 72 pin e clock. FPU opzionale.



BLIZZARD 1220
Scheda di espansione per Amiga 1200 con 4 Mb espandibili a 8 Mb e batteria tampone. Monta inoltre un MC 68020 clocckato a 28 Mhz che permette un aumento delle prestazioni del 300%. Coprocessore matematico opzionale. Disponibile modulo 4 Mb aggiuntivi.



BLIZZARD 1230 - IV - 50 Mhz
Scheda acceleratrice per Amiga con un socket per SIMM da 1, 2, 4, 8, 16, 32 Mb e batteria tampone. Monta un MC 68C30 a 50 Mhz. Coprocessore matematico opzionale. Circuito on-board per copiare il kickstart in FAST RAM 32 bit.



FALCON 040 PER A1200
1,5 volte più veloce di un Amiga 4000/40. Accesso RAM 3,5 più veloce di Amiga 4000/40. 128 Mb di RAM max-fast SCSI-II/III Controller. Compatibile: PCMCIA - Upgradabile a 060.

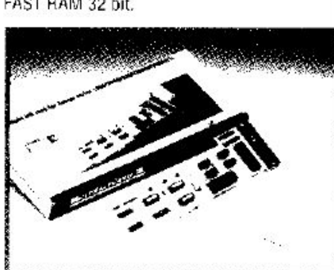


AT-BUS 508
Controller IDE esterno per Amiga 500/500+ espandibile fino a 8Mb con moduli ZIP.

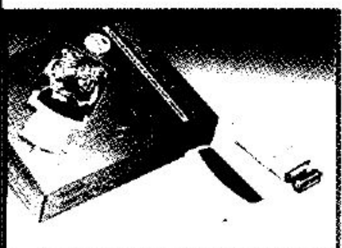
CD-ROM SCSI KIT
Composto da: CD-ROM case esterno, alimentatore, cavi.



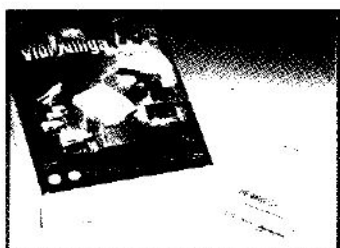
AT-BUS 2008
OKTAGON 2008 SCSI
Controller SCSI-2 IDE. Zorro II per Amiga 2000/3000/4000 espandibile fino a 8 Mb con moduli ZIP. Funzioni di Login con protezione delle partizioni. Perfettamente compatibile con Amiga 4000.



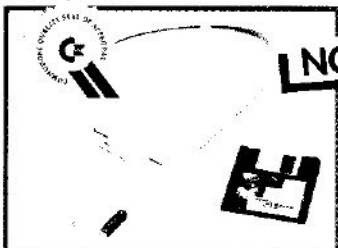
MULTIFACE CARD 3
Scheda con 2 seriali e 1 parallela per Amiga 2000/3000/4000. Seriali 100% compatibili con le seriali standard. Velocità massima 115200 baud con handshake RTS/CTS hardware. Driver ParNet incluso.



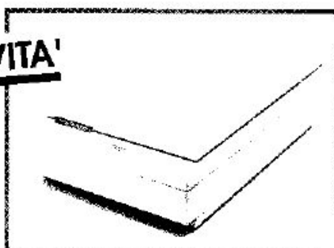
SCANNER MANUALI
ALFASCAN 800 B/N
ALFACOLOR
POWERSCAN 4 B/N
POWERSCAL COL.



VIDI AMIGA
12/24 RT/24 RT PRO
Digitalizzatore video in tempo reale a 24 bit per qualsiasi modello di Amiga. Si collega alla porta parallela. Ingressi S-VHS e composito. Permette di catturare immagini fino in 1472 x 576 a 16 milioni di colori.



XL EXTERNAL DRIVE
SUPER XL EXTERNAL DRIVE
Drive esterno ad alta densità 1,76mb per qualsiasi modello di Amiga. Permette di leggere/scrivere dischi da 720/1,44mb PC, 880/1,76mb Amiga. Il modello Super XL permette di memorizzare fino a 3,5 Mb.

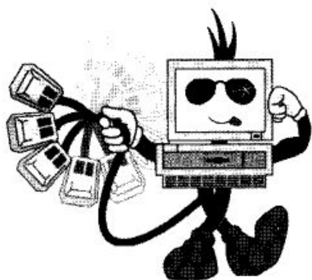


SCANNER GT-8500 (sw+cavo)
SCANNER GT-9000 (+cavo)
Scanner a colori per Amiga formato A4, 24-bit colori fino a 1200DPI. Disponibili IMAGE FX e ADPRO.

VIEWSTATION
Scanner piano SCSI a L. 1.149.000

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: **DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO/VA**
TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066 - 819044
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it-//http: www.dbline.it

VOXonFAX 0332/767360 / Servizio informazioni in linea 24/24 h.
Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi: • servizio novità • schede tecniche di tutti i prodotti • listini ed offerte - richiedi il codice di accesso, il servizio è gratuito.



editoriale

Si può dare di più

Parafrasando il titolo di una famosa canzone "si può dare di più" per questo nuovo anno, per questa rinata situazione che pone l'Amiga al centro dell'attenzione come ai bei tempi. Non bastano le promesse, non bastano le iniziative bisogna aumentare la "visibilità" di Amiga e questo è un preciso impegno non solo per l'Amiga Technologies, la Giunti Multimedia, ma anche per noi e per voi utenti.
Sostenere il mercato è compito anche vostro. Comprare le pubblicazioni, perché no, anche concorrenti, acquistare software originale, registrarsi allo shareware; insomma muovere il mercato. Se siete dei programmatori ricordate che anche il più piccolo programmino che a voi può sembrare inutile può divenire un mattone per costruire qualche cosa di grande.
Se siete utenti non abituati a registrarvi al software originale, prendete questa buona abitudine. Se siete lettori a "sbafo" (cioè quelli che copiano il nostro dischetto o leggono la rivista in piedi in edicola) ricordate che c'è gente che per continuare a realizzare questo prodotto lotta con realtà aziendali non facili. Lotta con il pregiudizio, con l'ignoranza di tutti quelli, e sono tanti, che pensano all'Amiga come la macchina da gioco.
La nostra storia è travagliata. Oggi Enigma Amiga Run naviga in acque tranquille ma non è sempre stato così. Solo la ferma volontà di molti utenti-collaboratori e del cosiddetto "zoccolo duro" dei lettori ci ha permesso di restare a galla. È necessario un nuovo impegno, è necessario un nuovo grande sforzo e noi come sempre non ci tireremo indietro.
Tra le iniziative nel cassetto dei vulcanici redattori ci sono nuovi CD-ROM, una nuova grande campagna abbonamenti, nuove migliorie alla nostra home page che ricordiamo non sostituisce la rivista ma ne è elemento complementare.
Le ultime soddisfazioni vengono proprio dal WEB dove la nostra pagina ha riscosso un notevole successo vantando centinaia di collegamenti al giorno in tutto il mondo. Una delle iniziative più ambiziose riguarda proprio la nostra pagina che deve diventare, nei sogni dei redattori, il punto di riferimento dell'intera comunità Amiga italiana. Il punto di riferimento anche per coloro i quali non apprezzano Enigma. Intanto noi continuiamo con i CD-ROM, questo mese ne aggiungiamo un altro alla collezione.

Tornando alle belle iniziative che non possiamo non promuovere, ricordiamo il rinnovato impegno della Db Line che ha addirittura prolungato l'orario di apertura fino a notte fonda, permettendo così, a tutti coloro che lavorano e che possono dedicare al loro computer solo le ore serali, di poter accedere ai servizi della casa varesina. Solo per i nostri lettori la Db Line ha deciso di riconoscere un forte sconto (300.000 lire) sull'acquisto di Lightwave per Amiga.
Altra buona notizia riguarda la "venuta" dei prodotti Maxon anche in Italia.
Una società di Roma, la Fractal Minds (Tel. 06/44.64.562), ha realizzato la localizzazione di Maxon Cinema 4D Pro e questo, a detta dei titolari, è solo il principio. Insomma qualcosa si muove. Staremo a vedere...

Michele Iurillo
yuri@mail.skylink.it

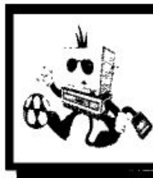
Enigma AMIGA RUN

SOMMARIO



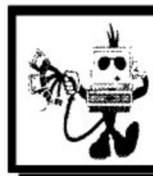
Posta Pag. 6
News Pag. 8

GAMES



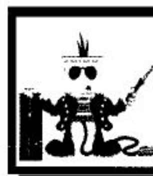
Gloom Pag. 13
Fears Pag. 15
Breathless Pag. 18

SPECIALE



AmiTCP: FTP Pag. 24
I-Browse Pag. 26

HARDWARE



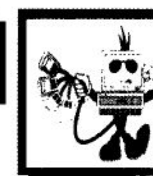
Guru ROM Pag. 30

CD ROM



Amiga Desktop Video CD Vol. 1 Pag. 34
Aminet Set II Pag. 39

DATABASE



Final Data v3.0 Pag. 42

http://www.skylink.it/ear/main.html

FEBBRAIO 72

MUSICA



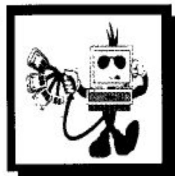
Deluxe MIDI Converter v1.2 Pag. 47
RiffGrabber v1.1 Pag. 48
Mignon PS-SMPTE Pag. 51

GRAFICA



World Construction Set Pag. 55

SPECIALE

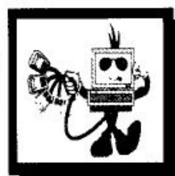


Windows 95 Pag. 59



Il linguaggio "C" Pag. 65

UTILITY



Asim CDFS v3.4 Pag. 68



Real 3D e i texture mapping Pag. 72
TVPaint e i layer Pag. 77





Direttore:
Michele Iurillo (yuri@skylink.it)
Redazione di Milano:
Luigi Callegari, Francesco Oldani, Emil Abirascid, Gigi "cips" Beltrame
Valentina Oldani (testi)
Redazione di Londra:
Salvatore Stilo, Vincenzo Morra
Hanno collaborato:
Alessandro Tasora, Francesco Munda, Giuseppe Ligorio, Marco Milano, Maurizio Bonomi, Stefano Epifani, Roberto Bisconcini, William Molducci, Marco Amato, Silvio Umberto Zanzi, Stefano Grigoletto,Enrico Girardi, Stefano Aquino
Pubblicità:
Giorgio Ruffoni - Marco Fregonara
Tel. (02) 38.01.00.30 (r.a.)
Segreteria:
Maristella Boso
Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21
Impaginazione:
Stefonia Gaia Paltrinieri
Stampa:
Sigraf - Via Vallate, 14 - 24024 Calvenzano (BG)
Fotografie e Mastering Disk:
Luigi Callegari (foto e disco), Michele Iurillo (CD)
Realizzazione copertina:
Alessandro Tasora (immagine),
Michele Iurillo, Stefania Gaia Paltrinieri
Progetto Grafico:
Francesco Oldani, Michele Iurillo, Antonio Marangi, Luca Parise
Clip Art:
Alberto Geneletti
"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l. Via Espinosse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano **N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano:**
Viale Espinasse, 93 20156 Milano Tel. (02)38.01.00.30
E-Mail: 72324.1174@compuserve.com
URL: http://www.skylink.it/ear/main.html.

Pellicole realizzate con fotounità Linotronic e Rlp 50 -
Chiuso in redazione il **16/01/1996**
Chiuso in impaginazione il **19/01/1996**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfragnini



La posta dei lettori

a cura di **Luigi Callegari** e **Michele Iurillo**

Grazie di cuore

Cari redattori di EAR, ho deciso di inviare l'immagine del mio Workbench sperando di vederla pubblicata in una prossima edizione della rubrica "Workbench Gallery".
Vi invio anche un oggetto per Imagine (completamente Freeware) di mia realizzazione così che possiate pubblicarlo in qualsiasi momento, formato e supporto riterrete opportuno.
Concludo questa nota esprimendoVi il mio apprezzamento per il lavoro che state facendo, per il servizio di informazione (vitale in questo ultimo anno) che svolgete con responsabilità e senso critico, per gli ottimi CDROM che riuscite a REGALARCI regolarmente e con grande attenzione alla qualità.
Ma apprezzamento sopratutto perché avete saputo salvaguardare la Vostra dignità come professionisti e come persone, e dunque la Vostra credibilità, anche nei momenti in cui il cambiamento della linea editoriale verso altre piattaforme (operato dalla "risibile" maggioranza delle testate Vostre concorrenti) era apparso l'unico modo per sopravvivere.

BUON ANNO e BUON LAVORO
Massimo Tarantini
(Pistoia)

Gentile lettore, la sua lettera è quanto di meglio si possa ricevere in una piovosa giornata milanese. Ora c'è il sole. Grazie per le sue belle parole e auguri per un 1996 "amighista".
La sua immagine come potrà vedere è stata inserita nel Workbench Gallery ed il suo oggetto nel CD-ROM di febbraio. Non esiti in futuro a inviarci tutto il materiale che vuole.

Michele Iurillo

SCRIVETECI!

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. La rubrica della posta è l'unica parte della rivista dove voi lettori potete dare sfogo al vostro "estro". Inviateci anche immagini o altro se volete rendere più simpatico questo angolo di rivista.

Scrivete a:
ENIGMA AMIGA RUN
C/O G.R.EDIZIONI
Rubrica della posta
Viale Espinasse, 93
20156 Milano

Se avete un modem potete contattarci con un Email:

Compuserve: 72324,1174
Fidonet: 2:331/101.12
Internet: yuri@skylink.it

Siamo anche raggiungibili su World Wide Web:

URL: http://www.skylink.it/ear/main.html

Programmare, suonare

Ciao a tutti!! Tanti e tanti complimenti per la vostra MITICA rivista (EAR). Io mi chiamo Enrico e uso Amiga da un paio di anni, anche se ne sonoappassionato da circa cinque. Principalmente programmo in Blitz Basic, ma ogni tanto mi diverto a fare della musica, e nel frattempo (e sottolineo nel frattempo) mi piace fare anche qualche disegno in raytracing. Poiché sono uno studente (se tutto va bene tra un anno e mezzo sono perito elettronico) non posso dedicare piu di un'ora e mezza al giorno al mio Amiga. Se vi interessa, ho un A1200 con TQM ('030 e '882 a 50MHz),4 Mb di fast, HD da 250 Mb, CDROM a doppia, stampante a colori e digitalizzatore audio. Prendo l'occasione per ringraziarvi dei CD acclusi alla rivista (anche perché a quel prezzo me li avete praticamente regalati), spero che capiti ancora di vedere EAR in edicola con il CD. Ultimamente, dopo la vostra decisione di allegare un CD alla rivista anche due miei amici si sono comperati il CDROM. Se continuate così, sempre piu utenti Amiga si compreranno il CDROM e sempre piu persone capiranno che Amiga è piena di software, con conseguente giovamento dell'immagine di Amiga...
In questi due disks ci sono alcuni moduli compattati con PowerPacker e due programmi FATTI DA ME. Potete inserirli nel vostro prossimo CD. Anzi, se li inserite mi fa piacere.
A tempo perso sto facendo alcuni programmi (una specie di foglio elettronico per i preventivi e un programma per gestire un'interfaccia da collegare alla porta joystik (anche questa

progettata e costruita artigianalmente da me) per controllare fino a otto carichi da 220 Volt con qualsiasi Amiga. Non mancherò di spedirvi qualcosa non appena avrò messo a punto il tutto. Non vi rubo altro tempo, e vi ringrazio ancora.
A tutta la redazione di Enigma Amiga Run: Siete Forti!! Continuate così!

Mantovani Enrico
Bovolone (VR)

Gentile lettore il suo materiale è stato inserito nel CDROM allegato a questo stesso numero di Enigma Amiga Run. La esortiamo a riproporci altri lavori in futuro.

M. I

Lettore CD A570

Ho ricevuto in regalo un mese fa un lettore di CD ROM A570 per Amiga e alcuni CD della vostra rivista. Possiedo un Amiga 500 con 1 Mbyte di Chip Ram e sistema operativo 2.1 su hard disk. Avendo letto sulla vostra rivista EAR numero 68, con accluso il CD ROM, che chi non possiede il sistema operativo 3.1 per il suo funzionamento occorre procurarsi un file system per CD di tipo shareware, mi sono rivolto al rivenditore Amiga per chiedergli di procurarmela ed avere alcuni chiarimenti sul funzionamento dell'A570. Il risultato è stato sconcertante: mi è stato risposto che non aveva la minima idea di dove potere trovare la file system, né tanto meno ci capiva come far funzionare il CD ROM A570. Mi rivolgo dunque a voi per sapere come acquistare, per corrispondenza, tale file system e potere usare il CD ROM. Inoltre avrei alcuni quesiti sull'A570 da porgervi. Preciso che tale apparecchio è collegato ad un hard disk Supra Drive 500 XP tramite la porta di espansione posta sul lato sinistro dell'hard disk e da questo allo slot di espansione dell'A500. Con detto lettore viene fornito un CD ROM del CDTV di un'enciclopedia italiana ed un dischetto di utilità. Disinserendo l'hard disk ed inserendo il CD ROM dell'enciclopedia, funziona perfettamente come pure i CD Audio.

1) Sotto la voce "Requisiti di sistema" del manuale si parla di emulazione del CD ROM, ma inserendo questi nello slot di espansione, o a contatto diretto di Amiga, non è forse già emulato? Oppure bisogna emularlo tramite il proprio sistema operativo, in modo che sia visibile la sua presenza fisica?

2) Nel dischetto di utilità viene spiegato che da Workbench è possibile lanciare un programma per ascoltare i CD audio, anche mentre si lavora con programmi applicativi. Ho provato a seguire le procedure illustrate sul dischetto, ma non succede nulla, funzionando solo in ambiente non Workbench.

3) Si parla nel manuale di priorità d'avvio, ma avendolo collegato all'hard disk bisogna per forza impostare queste priorità, e come?

Roberto Menegazzo
Casale Monferrato

Il lettore A570 è fuori produzione, come lo stesso Amiga 500, oramai da almeno cinque anni. È legittimo che un rivenditore Amiga, magari di recente inizio attività, ne sappia poco o nulla, dato che di quell'apparecchio in Italia ne furono venduti per altro pochissime unità. Dobbiamo subito avvisarla che il suo sistema è un po' ridotto per funzionare correttamente con un hard disk ed un lettore CD ROM, dato che ha troppa poca memoria RAM (sia l'hard disk che il lettore CD "consumano" memoria, sottraendo preziose quantità al già minimo megabyte in suo possesso) e questo potrebbe già spiegare molti dei mancati funzionamenti, insieme al fatto che il Kickstart 2.1 viene caricato da hard disk, sprecando altra memoria e causando probabilmente incompatibilità con l'enciclopedia per CDTV che lei possiede. Le ricordiamo, infatti, che il CDTV usava un Kickstart 1.3, pertanto se tale enciclopedia non è stata sviluppata correttamente dai programmatori, potrebbe risultare incompatibile con Amiga dotati di Kickstart 2.1 e/o con un Amiga con 1 Mbyte di memoria base privata di parecchie decine di kilobyte per i motivi sopra detti.

1) La domanda è molto confusa, visto che non si capisce di quale manuale parla. Tenga presente che il Kickstart 2.1 non supporta direttamente il lettore CD ROM, pertanto occorre procurarsi un file system adeguato. La consigliamo di rivolgersi alla dbLine, una delle poche ditte serie italiane a fornire per corrispondenza materiale di questo tipo per Amiga.

2) La causa è probabilmente nell'incompatibilità col suo sistema dal Kickstart caricato da hard disk e dalla scarsa memoria disponibile.

3) La priorità d'avvio è regolabile direttamente dal menu di bootstrap degli Amiga 600, 1200 e 4000 oppure nel file di Mountlist del suo Amiga. Legga con attenzione il manuale d'uso Commodore circa le voci di configurazione dei device nel file devs:Mountlist. Se vi sono conflitti di priorità d'avvio tra lettore CD ed hard disk, il sistema può non funzionare.

L. C.

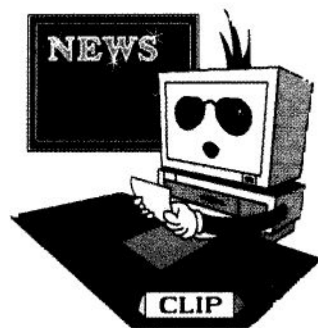
HotLine!!!

Per ogni quesito tecnico inerente gli argomenti trattati sulle nostre riviste Amiga, telefonare **ESCLUSIVAMENTE** il giovedì mattina dalle ore 10.00 alle ore 12.00 al numero:

(02)38.01.00.30

Fuori da questa fascia oraria è possibile contattarci via fax **(02)38.01.00.28** o via Internet **yuri@skylink.it.**

Novità dal mondo Amiga



a cura di ***Marco Amato*** *e* ***Michele Iurillo***

Guten Tag a tutti! Ha suscitato grande clamore, e non solo in ambiente Amiga, la notizia dell'ormai prossimo debutto della famiglia dei **PowerPC**, i nuovissimi processori **RISC** che Amiga adotterà entro l'anno.
Ed è freschissima la notizia che dà per imminente l'uscita della prima scheda (per Amiga 4000) basata su un processore PowerPC; siamo ormai veramente ad un passo dall'ingresso nel firmamento delle grandi marche finora illuminato dalle stelle di PC (per carità)) e MAC!
Bando però all'universo del futuro e tuffiamoci nella consueta galassia di news del presente, tutt'altro che grigio!

È disponibile **FontManager**, add-on per i pacchetti FinalWriter e FinalCopy.
Con questo tool la gestione dei font all'interno dei suddetti package è molto più confortevole rispetto all'utilizzo delle funzioni incorporate negli applicativi stessi.
È infatti possibile definire font-path a piacere e suddividerne in una lista le varie famiglie.
I singoli stili (Bold, Italic ecc.) di una famiglia di font sono selezionabili da una finestra a parte: quando tutto è settato è sufficiente un doppio clic su una zona precedentemente marcata per rinnovare l'aspetto dei caratteri lì contenuti.
FontManager dispone di una finestra propria ma all'occorrenza può anche "agganciarsi" a FinalWriter come modulo complementare.
Il prezzo è di 30. - DM.

Gunther Lemm,
Sttorf 8,
D-29588 Oetzen (Germania)

La scheda **Golem Hattrick**, concepita come short-board (ovvero in grado di condividere uno slot con uno scan-doubler, poiché ne occupa solo la metà) mette a disposizione due interfacce parallele, due seriali e, a richiesta, anche un floppy-controller. Entrambe le porte parallele "viaggiano" a 8 MHz di clock, sono quindi notevolmente più veloci rispetto all'interfaccia in dotazione su Amiga; le due seriali arrivano a velocità di trasferimento pari a 115 200 bps. Per garantire la sicurezza dei dati, in particolare durante trasferimenti veloci, entrambe le seriali dispongono di un buffer di tipo FIFO. Una peculiarità è costituita dal controller floppy opzionale: questo consente il collegamento di un massimo di quattro drive, dai PC-floppy-drive al floppy-streamer. La velocità di trasferimento del controller arriva a 1 Mbit/s e lavora con entrambi i tipi di lettori, 3" e 5"°; i formati supportati sono 360 e 720 KByte, ma anche 1.2, 1.44, e 2.88 MByte. La Golem Hattrick è al momento disponibile per bus Zorro II al prezzo di 170. - DM; costo del modulo aggiuntivo (floppy controller): 60. - DM

Golem Computer Vertriebs
GmbH,
Schwanenwall 44,
D-44135 Dortmund (Germania)
Tel. (0049)23.45.22.192
Fax. (0049)23.45.53.173

Con Imagevision è possibile creare in maniera rapida ed efficace potenti presentazioni interattive. L'utilizzo di ImageVision è semplice ed immediato: lo svolgimento di una presentazione viene programmato mediante una sorta di albero genealogico delle varie azioni coinvolte; a seconda delle decisioni che l'utente prenderà in fase di visualizzazione della presentazione, sono previsti vari rami "cadetti" pronti ad assumere il controllo del flow-chart. Il tutto viene gestito, durante la fase di progettazione, mediante un editor grafico che rende immediati creazione, modifiche e spostamenti di scene, switch e quant'altro entri a far parte di veri e propri videoclip interattivi. ImageVision supporta la maggior parte delle schede grafiche attualmente disponibili per Amiga e diverse modalità grafiche. Gli script generati con questo tool possono essere addirittura portati da/su PC e MAC senza problemi e così eseguiti! Il package viene completato da un CD-ROM contenente potenti clipart, suoni, animazioni, switche, simboli ecc. Un esempio di applicazione validissimo è costituito dal manuale stesso di ImageVision, presentato in forma di video interattivo contenuto sempre nel CD-ROM: così, mentre ci si districa fra i vari temi affrontati dal manuale mediante i numerosi switch di cui la presentazione è disseminata, si viene piacevolmente assistiti da toni, suoni e animazioni che rendono l'apprendimento dell'utilizzo di ImageVision davvero...un gioco da ragazzi! Prezzo promozionale: 200. - DM. Il prodotto è disponibile presso Db-Line in Italia!

proDAD, Feldelerstr. 24,
D-78194 Immendingen
(Germania)
Tel. (0049)74.62.91.134
Fax. (0049)74.62.74.35

È finalmente disponibile il nuovissimo modulo di espansione per **MaxonCINEMA 4D**, **Cinema-WORLD**, specializzato nella creazio-

ne di paesaggi virtuali. Con il suo comodissimo editor è possibile definire i vari livelli di altitudine nonché le caratteristiche orogenetiche del paesaggio da generare.
Non solo: in funzione della tipologia del paesaggio è possibile attivare una funzione con cui vengono inseriti automaticamente i vari elementi faunistici come alberi e cespugli (no, PPI e CCD non c'entrano!) o paesaggistici, come pendii, burroni, fiumi e canyon.
In fase di export verso CINEMA 4D sarà poi possibile esportare l'intero paesaggio o se si preferisce, anche i singoli elementi da questo prelevati. I materiali (roccia, terra ecc.) sono già definibili in CinemaWORLD, come anche eventuali scritte e loro proiezioni.
Ai paesaggi così creati possono infine essere aggiunti su base casuale fino a quattro object 3D. La creazione di mondi virtuali con CinemaWORLD apparirà così semplice da chiedersi perché qualcun'altro ci abbia impiegato sette giorni, ma questa è un'altra storia...
I requisiti per l'espansione: MaxonCINEMA 4D almeno V2 e processore 68020.
Il prezzo è di 200. - DM. Ricordiamo che ora i prodotti Maxon hanno un distributore italiano.

Fractal Minds,
Via Principe Eugenio, 23
00186 Roma
Tel. (06) 4464562
Email.m.kohler@agora.stmilt

È già sugli scaffali dei negozi teutonici **Imagine 4.0**. L'interfaccia utente resta invariata, ciò che è nuovo sono alcune potenti funzioni di calcolo e modellazione, fra le quali segnaliamo:
- ombreggiatura morbida
- effetto "mosso"
- suddivisione gerarchica degli oggetti
- piallatrice di oggetti
- possibilità di caricamento delle immagini di background nello stage editor
- effetti selezionabili direttamente dal detail editor

I prezzi: Imagine 4.0: 1000. - DM, update da 3.0 a 4.0: 285. - DM

CAD Art,
Rheinstr. 59,
D-41836 Hckelhoven (Germania),
Tel. (0049)24.33.43.675
Fax. (0049)24.33.43.675

La AmigaOberland ha presentato il suo nuovissimo spreadsheet **Final Calc 3.5**, in grado di aprire fino a 254 fogli per progetto e di offrire una superficie di calcolo estesa fino a 65 mila righe per 18 mila colonne. Per le celle sono supportati i tipi numerico, stringa, data, ora, booleano, scientifico, valuta e percentuale. In FinalCalc sono state integrate ben 178 funzioni matematiche per la concatenazione dei dati, delle quali molte servono a semplificare l'elaborazione tabellare; perfino valori come "infinito" possono essere utilizzati senza problemi. Le tabelle possono essere rappresentate graficamente in 2-D e in 3-D, secondo i seguenti tipi di grafico: lineare, a barre, ad aree, a torta, B-spline, X-Y, X-Y-Z e altri ancora. È inoltre possibile modificare il grafico cosicché anche i dati in tabella vengano variati di conseguenza. I grafici possono essere anche animati e salvati a parte come animazione (presentazione) indipendente. Novità interessante è la funzione di recovering, grazie alla quale dopo un system crash è possibile recuperare gran parte del lavoro (se non addirittura tutto) che al momento del fattaccio non era stato ancora salvato. Dulcis in fundo, con FinalCalc è possibile importare ed esportare file in formato Lotus 1-2-3. Il prezzo: 350. - DM.

AmigaOberland,
In der Schneithohl 5,
D-61476 Kronberg (Germania)
Tel. (0049)61.73.65.001
Fax. (0049)61.73.63.385

La vulcanica casa di Eschborn ha da poco rilasciato la versione 2 del potente filemanager **MaxonTOOLS**. Operazioni standard con file come copiare, spostare, cancellare, ecc. grazie a pochi clic del mouse sono state rese ancor più intuitive ed immediate. Particolarmente interessanti le funzioni di supporto per archivi compattati (LHA e LZX), che consentono di trattare file e archivi compressi come normali file e directory. TOOLS 2 riconosce da solo i tipi di file sottopostigli: in questo modo, ad esempio, cliccando su un documento di testo viene automaticamente aperto anche il wordprocessor con cui il file è stato creato. Ecco un piccolo elenco delle principali novità:
- supporto LZX diretto
- utilizzo dei datatype grafici (da Amiga-OS 3.0)
- riproduzione di sound-track
- nuovi pop-up menu
- duecento icone e simboli vari compresi nel package
- confronto di directory
- funzione di cripting/decripting di file
- nuovi e potenti regolatori

Il prezzo è di 100. - DM, l'update da V1 a V2: 40. - DM

Fractal Minds,
Via Principe Eugenio, 23
00186 Roma
Tel. (06) 4464562
Email.m.kohler@agora.stmilt

La nuova versione del noto programma di animazione **MainActor Broadcast 1.03** supporta ora i formati CyberVision, PiccoloSD64 (ovvero Piccolo Classic) e Spectrum (8, 16 e 24 bit). Sui sistemi CyberGraphX è possibile lanciare animazioni in una finestra propria (anche a 16 e a 24 bit), mentre il modulo di caricamento Quicktime supporta ora le codifiche RLE 1, 16 e 24 bit. Infine, anche le routine di dithering sono state migliorate e accelerate. La patch può essere prelevata gratuitamente su Internet all'URL:
http://www.ac-
copy.com/mactr.html

Il prezzo di MainActor Broadcast è invece di 400. - DM.

Village Tronic,
Wellweg 95, D-31157 SarStedt
(Germania)
Tel. (0049)50.66.70.130
Fax. (0049)50.66.70.13.49

È disponibile da subito la **I-Card**, ovvero la scheda Ethernet di Interworks per lo slot PCMCIA di Amiga 1200 e 600. La scheda è corredata di driver SANA-II ed è quindi compatibile con qualsiasi software di rete. Il prezzo è di 450. - DM Amiganet è l'unica scheda di rete disponibile per Amiga come Novell-client. Di tipo Zorro-II viene prodotta dalla Hydra-Systems ed è disponibile per Amiga 2000, 3000 e 4000, corredata anch'essa di driver SANA-II. Il prezzo è di 350. - DM

Hirsch & Wolf oHG,
Mittelstr. 33, D-56564 Neuwied
(Germania)
Tel. (0049)26.31.83.990
Fax. (0049)26.31.83.99.31

È stato ulteriormente potenziato il printer manager **Turboprint Professional**: la versione 4.1 del pacchetto della IrseeSoft supporta ora le stampanti HP-DeskJet 660 e 850, le Epson Stylus modello II e II S e la Canon BJC-610 (incl. 720 dpi). Migliorate anche la correzione di colore TrueMatch e il rastering, vengono ora letti senza problemi i formati JPEG e BMP. Il prezzo è di 149. - DM, mentre l'update dalla 4.0 alla 4.1 costa 30. - DM comprese le spese di spedizione e senza necessità di invio dei dischetti originali. Gli utenti registrati sono già stati avvisati.

IrseeSoft IS,
Meinrad-Spie Platz 2,
D-87660 Irsee
Tel. (0049)83.41.74.327
Fax (0049)83.41.12.042

Gut gente! Anche per questo mese ci fermiamo qui; proseguono senza sosta invece le novità in arrivo dalla Germania, ma per il prossimo appuntamento con le Teutonik News dovrete pazientare trenta giorni... Bis dann, tch!

Le previsioni del tempo via Internet

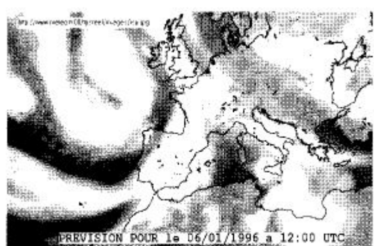
di ***Michele Iurillo***

Tra i casi curiosi di questa settimana segnaliamo la presenza di un completo e valido servizio di previsioni del tempo. Le immagini provenienti dal satellite Meteosat possono essere visualizzate sul vostro Amiga.
L'aggiornamento è continuo: infatti, su questo server trovate ogni mezz'ora la foto del satellite. Ma non è tutto. All'indirizzo:

http://www.meteo.fr80/tpsreel/images/isp.jpg

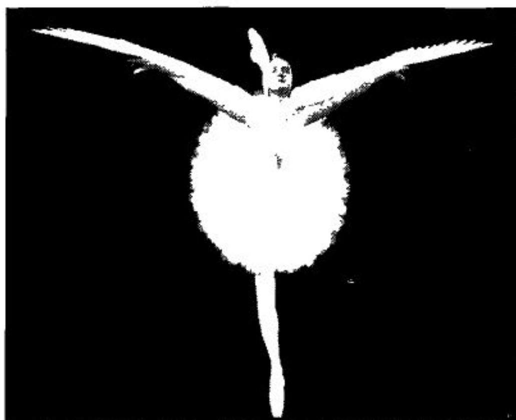
c'é anche la previsione per le prossime ore. Il server può essere contattato all'indirizzo:

http://www.meteo.fr



Bit.Movie 1996

di ***Carlo Mainardi*** *Direttore artistico di Bit.Movie*



Bit. Movie è una vetrina di esempi di utilizzo della computer grafica e della computer animation nel più ampio spettro di campi, compresa la ricerca tecnica e scientifica, l'arte ed il divertimento. Il pubblico di Bit. Movie rappresenta una sempre maggiore varietà di professionalità ed interessi nel campo della computer grafica. A fianco delle tradizionali e più conosciute sezioni del concorso, come la sezione animazione (per le animazioni realizzate su personal computer che risiedono nella memoria di quest'ultimo), la sezione immagine, la sezione video (per i lavori professionali registrati su nastro video), nuove aree della computer grafica troveranno spazio in questa nona edizione del concorso. Le categorie Interactice Multimedia, Demo ed una nuova categoria sperimentale VRML sono state aggiunte per stimolare l'uso del mezzo digitale nella pratica dell'arte moderna, nella ricerca tecnica e scientifica, nell'educazione e nel divertimento.

Alcune modifiche sono state apportate al bando di concorso per seguire gli sviluppi più recenti della computer grafica, consolidando la credibilità della competizione. La sezione Still Image è ora aperta anche ai lavori realizzati su workstation.

Una giuria della comunità telematica assegnerà la preferenza alle immagini pubblicate sulle pagine Web. Le categorie Demo ed Interactive multimedia sono indipendenti con differenti premi.

Una nuova categoria VRML è ora presente nella sezione animazione. Gli autori delle categorie Interactive Multimedia e VRML possono presentare le opere direttamente al pubblico sui loro sistemi hardware.

È confermato il premio per la migliore colonna sonora originale attribuito dalla giuria ad un'opera video, con il fine di promuovere la composizione musicale legata alle immagini ed alla comunicazione.

La partecipazione al concorso è libera così come la partecipazione del pubblico al Festival, che ha l'obiettivo di interessare un numero sempre maggiore di artisti e di offrire l'opportunità per un confronto internazionale tra artisti, critici e pubblico. Bit. Movie è largamente riconosciuto come un importante terreno di scoperta di nuovi talenti e vuole rafforzare ulteriormente questa reputazione. Nell'ultima edizione sono pervenuti in totale 783 lavori, 249 in più rispetto al 1994. Gli autori che hanno inviato i loro lavori sono stati 333, 107 in più dell'anno prima. È incoraggiata la partecipazione da ogni area della computer grafica. Le opere saranno valutate dal pubblico e da una giuria, composta di giornalisti e persone che operano nel settore della computer grafica, sulla base del livello tecnico, della comunicazione delle idee, dell'originalità e dell'espressione grafica.

Vi invitiamo a compilare attentamente la scheda di partecipazione. In particolare prestate attenzione alla sezione con il titolo Distribution Rights, in cui indicate se il vostro lavoro, nel caso in cui sia accettato, potrà essere incluso nelle pubblicazioni di Bit. Movie (Catalogo, Videocassetta, CD-Rom, Pagine Web). Anche se non necessario ai fini dell'ammissione, è molto importante che le pubblicazioni di Bit. Movie contengano l'intera produzione dei materiali presentati al Festival.

Bit. Movie non è solo un concorso internazionale ma anche una conferenza con presentazioni, dibattiti e domande del pubblico sul presente ed il futuro della computer grafica. Il pubblico di Bit. Movie potrà seguire corsi e seminari per informarsi sui più recenti sviluppi, per rimanere aggiornati con la veloce innovazione della tecnologia ed esplorare le opportunità di utilizzo del mezzo digitale nell'arte, nella scienza, nell'educazione, nei sistemi interattivi, nei mondi 3D, nelle società on line in modo grafico ed ipermediale.

Il nuovo Web di Enigma Amiga Run

di ***Michele Iurillo***

Dopo peripezie dovute ad un intenso debugging è stata rilasciata la versione 3.6 del Web di Enigma Amiga Run. Vediamo le novità:

- Supporto dei fondini (solo sulle pagine grafiche)
- Audio Wav di presentazione
- Nuova Enigma Amiga Gallery e Workbench Gallery
- Aggiunta di moltissimi articoli
- Compatibilità HTML3
- Miglioramento della grafica principale e secondaria

Il prossimo rilascio avverrà nei primi di febbraio con queste altre novità:

- Form per i visitatori (per lasciare commenti, suggerimenti ecc.)
- Aggiunta di articoli
- Nuovo corso di programmazione in "C" di G. Ligorio
- Miglioramento generale

Per maggiori informazioni:
Enigma Amiga Run
c/o G. R. Edizioni
Viale Espinasse, 93
20156 Milano

URL: http://www.skylink.it/ear/main.html
Email: yuri@mail.skylink.it

prenderà
URL: http://www.amiga.it
Email: yuri@mail.skylink.it

continua a pag. 81

Db-Line

Enigma AMIGA RUN 68

Regalati un mito...



Lightwave v4.0

COME ORDINARE: (barrare la casella scelta)

Compilare il presente modulo d'ordine in tutte le sue parti e inviarlo a:

Db-Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno/VA

Tel. 0332/768000/767270 - Fax 0332/767244/768066

NON SI ACCETTANO ORDINI LASCIATI IN SEGRETERIA TELEFONICA O MODULI INCOMPLETI

MODALITA' DI SPEDIZIONE:

- ☐ Spedizione a mezzo posta. Contributo Lit. 12.000 (IVA compresa)
- ☐ Spedizione a mezzo Corriere espresso 24/48h. Contributo Lit. 29.000 (IVA compresa)

MODALITA' DI PAGAMENTO:

- ☐ Allego attestato di versamento di vaglia telegrafico intestato a Db-Line srl V.le Rimembranze 26/C - 21024 Biandronno/VA
- ☐ Allego attestato di versamento sul CCP n° 17792219 intestato a Db-Line srl V.le Rimembranze 26/C - 21024 Biandronno/VA
- ☐ *Pagherò in contrassegno al postino* ☐ *Pagherò in contrassegno al corriere*
- ☐ Carta di Credito: ☐CartaSi ☐Visa ☐MasterCard N. ____________

Scad.: / Data di nascita: / / Firma: ____________

Cognome e Nome: ____________ Età: ______

P.IVA (se società) ____________ Cod. Fisc.: ____________

Via e numero civico ____________

Cap: ______ Località: ____________ Prov.: ______

Prefisso e n° telefonico: ____________ Fax: ____________

Data ______ Firma ____________ (se minorenne quella di un genitore)

BUONO SCONTO

300.000

LIRE

Il presente tagliando va compilato e spedito a:

Db Line

Viale Rimembranze, 26/C
21024 Biandronno (VA)
Tel.(0332) 76.80.00
Email. info@dbline.it

I tagliandi non sono cumulabili. L'offerta è valida fino al 01/04/96

Meglio tardi che Doom!

Abbiamo dovuto aspettare un bel po'... Ma finalmente la comunità Amiga ha i suoi cloni di Doom. Certo non sono uguali al mitico programma ID, ma si difendono bene. Oggi vediamo Fears, Gloom e l'italianissimo Breathless! Era ora! Potete spegnere i PC... Giocate a Doom su Amiga!



Gloom... finalmente ci siamo

di ***Vincenzo Morra***

Dopo anticipazioni, schermate, notizie varie, dopo il nostro speciale Doom Fever finalmente abbiamo avuto la possibilità di recensire il primo Doom-Clone per Amiga. Se volete saperne di più leggetevi la nostra recensione.

Doom (per quei pochi che non lo sapessero) è un arcade di tipo spara e fuggi ambientato in una serie di labirinti che presenta la caratteristica di una prospettiva soggettiva in prima persona, grafica tridimensionale con texture-mapping e alto livello di violenza. Questo gioco, ed i suoi cloni, hanno avuto un grosso successo su tutti i PC compatibili grazie all'ottimo livello di interazione. La sensazione che si prova quando si inizia una partita a Doom è di essere effettivamente lì, nel labirinto, a combattere contro i nemici.

Gli utenti Amiga, già abbondantemente penalizzati, hanno sempre dovuto rassegnarsi all'idea di un gioco di questo tipo a causa delle limitate risorse della loro macchina (1200 in versione base). Ora, grazie a

Mark Sibly, collaboratore fra l'altro della Acid Software nella progettazione di Skidmarks, Guardian, Overkill e Blitz Basic e grazie alle sue routine di conversione chunky-copper (vedi lo speciale Doom Fever), ecco che appare su Amiga (1200/4000, CD 32) il primo vero clone di Doom.

Confezione e manuale

La confezione di Gloom è veramente spartana. Una scatola con sul retro alcune schermate del gioco, caratteristiche tecniche e commenti delle maggiori riviste inglesi. All'interno, due dischetti a doppia densità con delle etichette molto povere ed uno stringato manuale che ci illustra a stento le varie opzioni di gioco. Ci troviamo di fronte al primo esperimento di riproduzione del famoso arcade per PC; cerchiamo di concentrarci sul gioco vero e proprio che, a quanto pare, dovrà confrontarsi con molti altri prodotti similari che usciranno fra breve.
Fears, Alien Bread 3D, Switchworld sono soltanto alcuni dei nomi annunciati, senza contare che dovrà uscire il tanto atteso Breathless, l'unico prodotto che, a parer nostro e non, supera di gran lunga (almeno graficamente) il gioco della ID Software e che, probabilmente, verrà distribuito da Power Computing. Ma ora è di Gloom che dobbiamo parlare: inseriamo, quindi, i dischetti nei drive e verifichiamo la qualità del prodotto.
La prima cosa che si può notare in Gloom è la velocità dei caricamenti, molto buona se raffrontata agli altri prodotti della Acid. Ottima l'idea di non inserire alcun tipo di protezione che, nonostante garantirà la diffusione di numerose copie pirata (una piaga oramai incurabile), renderà possibile l'installazione completa su HD evitando i sempre fastidiosi caricamenti da un livello all'altro.
L'intro iniziale non è delle migliori. Una buona schermata con raffigurato uno dei Cultists sottolineata da una musica molto coinvolgente.
Le opzioni disponibili sono varie e ci hanno permesso di selezionare il numero di giocatori (massimo due), il metodo di controllo (tastiera, joystick o joypad) ed il livello di violenza. Le opzioni ABOUT e EXIT servono per ottenere informazioni sui programmatori di Gloom e per ritornare alla schermata del DOS.
La possibilità di giocare in due viene garantita dall'utilizzo dello split screen. Due le possibilità di missione: cooperando (questo significa che i due giocatori potranno colpirsi a vicenda ma non subiranno nessun danno) o combattendosi; in quest'ultimo caso i giocatori verranno trasportati in uno dei tre scenari disponibili con lo scopo di trovarsi ed annientarsi.
Un'ulteriore possibilità di divertimento a due è data dall'opzione di collegare via link o via modem due Amiga. In questo caso, evitando lo split screen che non permette di avere una visione completa del mondo nel quale ci si trova, sarà possibile godersi appieno la giocabilità. Senza contare che, bolletta telefonica permettendo, potrete divertirvi a giocare con decine di altri giocatori in tutto il mondo.
Molto interessante è la possibilità di settare il livello di violenza. Potrete scegliere tra messy e meaty. Ogni qualvolta colpirete un nemico, lo ridurrete in un ammasso di budella e ossa (o di bulloni e metallo nel caso dei robot). Con l'opzione meaty, colpendo un avversario i pezzi del suo corpo scompariranno dal pavimento dopo pochi secondi. Se possedete un computer particolarmente veloce, invece, attivando l'opzione messy, potrete ammirare i residui del vostro nemico sparsi sul pavimento anche dopo ore di gioco. In questo modo, visto che non esiste la possibilità di visualizzare una mappa, avrete un valido sistema di verifica dei posti nei quali siete già stati. All'inizio, quello che comparirà sullo schermo è una finestra grande poco più di un quarto di schermo con rappresentato il paesaggio in cui vi muoverete. Niente paura, se possedete un computer con almeno della fast ram o, perché no, una scheda acceleratrice potrete settare i vari parametri al massimo livello. Potrete modificare la risoluzione della finestra di gioco, anche se al livello più alto otterrete solo una finestra grande poco più della metà dello schermo, o da ingrandire al massimo (320 x 200) con notevole decremento della risoluzione grafica. Ovviamente, questo è il compromesso al quale si deve arrivare se si utilizza la routine chunky-copper (vedi lo speciale Doom fever).
Se il vostro computer è particolarmente lento potrete comunque ingrandire la finestra di gioco al massimo (opzione che garantisce un maggior coinvolgimento) ma dovrete rinunciare alla opzione messy e alla risoluzione più alta per compensare la perdita di velocità. Non c'é assolutamente necessità, invece, di eliminare o semplificare il dettaglio grafico dei soffitti e dei pavimenti. Le munizioni, a differenza di Fears ed Alien Bread 3D, sono infinite, ma l'arma a vostra disposizione è soltanto una, da potenziare durante la missione raccogliendo i power up disponibili sul pavimento. Stessa sorte per la vostra energia vitale che è simpaticamente rappresentata da biberon.
Durante il vostro cammino potrete trovare degli interruttori che, se attivati, vi permetteranno di aprire delle porte (alcune nascoste in altre parti del labirinto), teletrasportatori che vi faranno materializzare in posti completamente differenti, pareti mobili, occhiali ad infrarossi, per osservare attraverso i muri i vostri nemici, proiettili rimbalzanti e pozioni per l'invisibilità. Il vostro scopo sarà distruggere tutti i nemici e ritornare sano e salvo sulla Terra.
I livelli, in totale, sono più di venti, suddivisi in tre differenti mondi: spaziale, gotico ed infernale. Ogni qualvolta supererete un mondo vi verrà data la possibilità di ripartire direttamente dal successivo; ma attenzione, un mondo è costituito da più livelli, se vi capiterà di perdere l'ultima delle vostre tre vite in uno degli ultimi livelli, dovrete ricominciare tutto dall'inizio dell'ultimo mondo visitato.
Una possibilità di vincere una vita supplementare è data dalla presenza di alcune camere segrete, una per ogni mondo. Se riuscirete ad individuarle, troverete un monitor con un gioco tipo Defender. Inserite una moneta, superate il livello ed in cambio riceverete una vita extra.
I nemici che incontrerete durante la vostra missione sono di vario tipo: soldati, umanoidi, robot, fantasmi, maghi, dinosauri, creature diaboliche e mostri infernali.
Attenzione, se per i primi è necessario un basso numero di munizioni per distruggerli, diversa è la situazione con le creature degli ultimi mondi. Numerosi proiettili di grosso calibro sono necessari per eliminarli completamente.
Ed eccoci al giudizio finale. La prima cosa che è opportuno fare è dimenticare Doom e giudicare questo gioco per quello che è. Se è vero che ci troviamo di fronte ad un normalissimo arcade di tipo spara e fuggi, bisogna dire che la giocabilità ed il livello di interazione sono altissimi. Abbiamo testato il gioco sia su un Amiga 1200 base sia su uno dotato di 68030 a 40 mhz., fast ram e hard disk. Se nel primo caso, abbiamo dovuto ridurre la finestra di gioco e modificare alcuni parametri

La storia

Atterrai con la mia aeronave su una delle postazioni riservate alle alte personalità. Rivolsi la mia attenzione al G. O. N. M. (Grande Ordine del Nuovo Mondo) il palazzo alle mie spalle. Era e voleva sembrare una costruzione imponente. Ero entrato in quel palazzo solo due volte durante il corso della mia vita, ed avevo ancora impresso il risultato di ogni visita: terrorizzante.
Seduto di fronte al consiglio dei Sette cercai di mantenere la calma. La camera era silenziosa, lo stesso silenzio che ci può essere in un cimitero; un vecchio uomo seduto di fronte a me era come paralizzato, fermo ed impassibile. Ad un tratto, dopo aver lanciato un'occhiata ai suoi colleghi, si alzò in piedi e prese la parola:
"Il G.O.N.M., Grande Ordine del Nuovo Mondo, ti dà il benvenuto agente Black. Grazie per essere arrivato così prontamente."
Se c'era una cosa che odiavo più nella mia vita era la retorica presente nelle parole di quei sette sbruffoni.
"Noi del consiglio abbiamo ragione di credere che i Cultists siano di nuovo in azione."
Il mio stomaco tremò. Avevo già avuto a che fare con i Cultists. La mia ultima missione per il G. O. N. M. era stata tremenda. Il grado di violenza che ci può essere in uno scontro con i Cultists è inimmaginabile. Nessun uomo può resistere alla loro forza, e solo Dio sa come ne uscii vivo l'ultima volta che li affrontai.
"Prove evidenti ci suggeriscono che infiltrati dei Cultists stanno costruendo basi su una stella artificiale della terra per riniziare la loro attività. Noi crediamo di sapere quale stella artificiale è stata scelta, ma è troppo lontana da raggiungere con le nostre astronavi. Oltre tutto, il salto temporale non è sicuro abbastanza per essere utilizzato."
Il salto temporale... mi stavano prendendo in giro. Il salto temporale, ormai, era un dato di fatto. Era un mezzo sicuro per raggiungere stelle lontane. Bastardi, era me che volevano...
"Noi abbiamo contattato la Teleporting Company affinché ti teletrasporti sulla stella artificiale sospetta. Loro ci hanno garantito la tua incolumità durante il teletrasporto. La tua missione sarà quella di fermare i Cultists e di farci avere tutte le informazioni possibili riguardo le loro attività. Nuovamente ti ringraziamo per la tua collaborazione." Il vecchio sedette ed io abbandonai la riunione.
Le sensazioni che avevo riguardo a questa nuova missione non erano affatto positive.
L'unica speranza era che la Teleporting Company avesse mantenuto la promessa riguardo la mia incolumità...

per ottenere una velocità accettabile (soprattutto quando sullo schermo erano presenti numerosi oggetti), ben diversa è stata la situazione sul 1200 potenziato. Grafica a tutto schermo ed opzioni al massimo ci hanno permesso di godere appieno della giocabilità di Gloom. Ed anche se ci è stato possibile (con il 1200 potenziato) selezionare una buona risoluzione (che avrebbe limitato la finestra di gioco a metà schermo), abbiamo preferito adottare il sistema a tutto schermo, penalizzato soltanto da una grafica "blocchettosa", ma che ci ha fatto vivere delle emozioni da film dell'orrore. Se infatti, nel primo livello, tutto sembra abbastanza tranquillo, completamente differente è la situazione nel livello gotico. Dinosauri, maghi e fantasmi vi regaleranno degli attimi di grande paura. Nei momenti in cui percorrete un corridoio, più volte sarete spinti dalla tentazione di non proseguire e tornare indietro ed a volte, l'apparizione improvvisa di qualche nemico vi farà sobbalzare sulla sedia. Per non parlare del livello infernale: dopo la sola visione di alcune delle creature diaboliche ed i loro urli, siamo convinti che ci penserete due volte prima di fare qualunque passo. Tutto questo viene reso molto bene non soltanto dalla grafica che è ad alti livelli, ma anche da un sonoro davvero grandioso: urla, passi, spari, tutto sembra essere stato digitalizzato da un film avventura di Steven Spielberg o da uno dell'orrore.
Per quanto riguarda il sistema di controllo, la tastiera risulta il mezzo migliore per guidare il nostro personaggio. Certamente anche Gloom ha i suoi difetti. La mancanza di un adeguato sistema di password o di un comando per il salvataggio del gioco ed il numero di livelli non molto elevato, non gli hanno garantito una lunga longevità; pensate che lo abbiamo risolto in meno di undici ore. Ma se considerate che, quanto prima, verranno immessi sul mercato dei data disk con dei nuovi livelli e nuovi mondi, allora potrete tranquillamente investire i vostri risparmi in quello che è sicuramente il miglior spara e fuggi dell'ultima generazione. Qualcuno potrà lamentare la mancanza di una mappa di gioco. Noi crediamo che sarebbe stata un'opzione inutile. E' molto difficile, per non dire impossibile, perdersi nei labirinti di Gloom; tutto è stato studiato alla perfezione.
In un confronto con Doom, i due giochi sono sostanzialmente diversi. Doom vanta una grafica di molto superiore (stiamo parlando di un gioco che utilizza come minimo il processore 80486), ma in quanto a giocabilità e livello di violenza Gloom ha tutte le carte in regola per dimostrare agli utenti PC che anche su Amiga si possono fare dei piccoli miracoli.

Fears, la grande paura

Gloom è stato il primo prodotto stile Doom immesso sul mercato. Grande giocabilità, ottima grafica e sonoro ma anche diversi limiti. A distanza di un mese ecco arrivare la risposta della Bomb software: Fears. Riuscirà ad aggiudicarsi la palma di migliore Doom-clone dell'anno? Leggetevi la recensione e lo scoprirete.
Il professor Bloodheart, crede sia possibile utilizzare l'ingegneria genetica per manipolare le anime ed i cervelli delle persone affinché diventino suoi alleati per un unico ed ambizioso progetto: la conquista del mondo. Egli ha installato le sue apparecchiature in una struttura, simile ad una torre, molto complessa e piena di stanze, corridoi, scale ed ascensori. All'interno di questi ambienti vagano, senza più un cervello, alcune orrende creature frutto di una mutazione genetica per gli errati esperimenti.
Voi state per essere sottoposti ad una delle sue operazioni. Ovviamente, ciò è l'ultima cosa che desiderate, così, con uno stratagemma, riuscite a fuggire dal laboratorio ed a nascondervi in una stanza tranquilla. Potreste tranquillamente mettervi alla ricerca dell'uscita ed andare via per sempre, ma invece, punterete all'azione che vi farà guadagnare le chiavi del Paradiso; decidete perciò, di ispezionare l'intera torre, distruggere tutte le orrende creature che vagano all'interno ed affrontare, alla fine, il temibile Professor Pazzia, così da tranquillizzare l'intera umanità.
Purtroppo, la cosa non è per niente semplice: trappole, scale, passaggi e stanze segrete renderanno il compito molto difficile, ma durante l'esplorazione potrete trovare delle pozioni che



Fears: un bel mostro da segare in due!

miglioreranno e cureranno il vostro stato di salute e tesori che, una volta fuori, vi permetteranno di diventare uno degli uomini più ricchi della terra. Inoltre, anche se all'inizio avrete solo un paio d'armi poco potenti, con l'impegno potrete trovare nelle varie stanze nuove armi più potenti ed efficaci.

Impressioni

Questo è il secondo gioco stile Doom che viene proposto. Sappiamo bene quanta fame c'é nel mondo Amiga per prodotti di questo tipo. La confezione di Fears, esternamente, è abbastanza inquietante. Sulla parte frontale della scatola l'orrendo volto del professor Bloodheart in un'espressione che mette in risalto la sua pazzia; sul retro, oltre alle solite caratteristiche del gioco, alcuni screenshot che vi mostreranno le terribili creature con le quali vi dovrete confrontare. Il simbolo dell'ELSPA vi segnala che il gioco non è consigliato ai minori di undici anni.

All'interno della scatola un piccolo manuale scritto in un inglese molto comprensibile, una cartolina di registrazione e due dischetti a doppia densità, il primo contenente il programma vero e proprio ed il secondo contenente il resto dei livelli. Inutile ricordare che Fears è un prodotto dedicato ai soli possessori di macchine AGA (1200/4000) per cui, voi vecchi utenti, affrettatevi presto ad acquistare una macchina AGA.

Il manuale ci è apparso un po' troppo stringato. Se è pur vero che per giochi di questo tipo, una volta elencati i tasti da utilizzare, c'é ben poco da dire, bisogna anche ricordare che in Fears è presente un editor di livelli molto complesso ed un tutorial per principianti sarebbe stato molto apprezzato.

Una volta inserito il primo dei dischetti nel drive compariranno alcune schermate di presentazione del gioco e la richiesta di una password. Attenzione, perché avrete una sola possibilità di inserire la password giusta, se commetterete un errore il gioco andrà misteriosamente in guru. Una volta superata questa fase, dopo un breve caricamento, apparirà una schermata con un il logo della Bomb Software simpaticamente distorto da un effetto speculare e le opzioni di gioco. Il tutto, sottolineato da un'ottima musica d'atmosfera.

Le opzioni disponibili sono: start game, load game, options, edit maze, null modem game, credits.

Options vi permetterà di variare alcuni parametri come la grandezza della finestra di gioco, la presenza dei soffitti e dei pavimenti, la possibilità di attivare o disattivare il dithering per una grafica più nitida, la scelta del livello di difficoltà (easy, normal, high), del protagonista di gioco che potrà essere un essere umano o un alieno ed infine, di attivare o disattivare l'effetto camminata. Se manterrete attiva questa opzione il vostro protagonista, anziché camminare sullo schermo "strisciando", ondeggerà leggermente conferendo alla camminata un effetto molto simile alla realtà.

Con l'opzione null modem potrete collegare due computer e provare l'emozione di giocare in due contemporaneamente.

Ben più potente l'opzione edit maze che vi darà la possibilità di creare o editare i vostri livelli personali che potrete, in seguito, distribuire ai vostri amici.

L'ultimo parametro è credits. Il lavoro, nato come un progetto di pubblico dominio, è durato circa un anno ed ha subito, nel corso del tempo, numerosi miglioramenti. Con start game, infine, potrete finalmente entrare nel vivo del gioco. Una schermata molto evocativa, presente all'inizio di ogni nuovo livello, indicherà la vostra posizione nel mondo di Fears. Appena entrati nel primo livello vi ritroverete in una stanza molto tranquilla con un solo interruttore che aprirà l'unica porta presente nella stanza. La prima cosa da fare è regolare il livello di dettaglio grafico (tramite i tasti funzione) basandovi sulla potenza del vostro computer.

Nella parte superiore dello schermo sono presenti due indicatori: a sinistra il numero di munizioni a vostra disposizione per ogni singola arma ed a destra il vostro livello di salute e il numero di vite disponibili. Anche alla massima grandezza la finestra di gioco non occuperà mai tutto lo schermo. Ai due lati sono presenti due fasce nere che si illumineranno di rosso ogni volta che verrete colpiti. Nella parte bassa dello schermo è rappresentata l'arma che state utilizzando.

I livelli di gioco sono trenta ed al termine di ognuno potrete salvare la vostra posizione su un dischetto. Le armi a vostra disposizione sono sei e quelle disponibili sono indicate nella parte alta dello schermo; inizialmente disporrete solo di un coltello, non molto efficace e di un fucile a canne mozze abbastanza lento nel caricamento ma soddisfacente per i mostri dei primi livelli, ma man mano che procederete nella torre potrete trovare differenti tipi di munizioni ed armi più potenti:

- mitragliatrice automatica, ottima per distruggere più nemici contemporaneamente, da utilizzare con molta parsimonia visto l'alto consumo di munizioni;
- bazooka, da utilizzare per i nemici più potenti;
- pistola al plasma, ottima per i nemici presenti nei livelli più avanzati;
- sega circolare, da utilizzare solo se privi di munizioni visto che provoca più danni del normale pugnale.

A vostra disposizione, inizialmente, avrete tre vite che potrete aumentare raccogliendo l'apposito gettone presente in alcuni livelli della torre. Ogni vita ha un'energia di 99 punti che

diminuirà man mano che verrete colpiti dai vostri nemici e che potrete aumentare raccogliendo gli speciali power up a forma di croce rossa.
All'interno della torre sono distribuiti i vari livelli su più piani. In alcuni casi, bisognerà fare ricorso a delle scale o a degli ascensori per accedere ai piani superiori. Molti interruttori apriranno delle porte presenti in altre stanze del livello ed in alcuni casi faranno comparire o scomparire muri, ponti e scale.
Una volta distrutti i vari nemici e trovata l'uscita, prima di accedere al livello successivo, avrete la possibilità di salvare la vostra posizione di gioco. Nel salvataggio verranno registrate informazioni inerenti al numero di vite a vostra disposizione, armi e munizioni disponibili mentre non verrà memorizzato il vostro livello di energia, posto sempre al massimo (99 punti) ogni qualvolta inizierete un nuovo livello.
L'ultimo livello si svolgerà in una particolare stanza dove affronterete, finalmente, il pazzo professore. Se terminerete le vostre vite prima della fine della missione vi verrà mostrata una schermata con le creature diaboliche che hanno preso il sopravvento su di voi.
Grande novità in questo gioco è la presenza di un editor di livelli. Grazie a questa opzione potrete creare i vostri livelli e distribuirli in giro ad amici e conoscenti possessori di una copia (originale) di Fears.
Lo schermo di editor è costituito da due barre comandi. A parte caricare e salvare i vostri livelli su dischetto (fino ad un massimo di tre) potrete accedere ad una serie di funzioni che vi aiuteranno nel difficile compito di disegnare un nuovo livello di Fears.
Consigliabile è modificare il livello test già presente, giusto per familiarizzare con i vari comandi.
Al centro dello schermo è presente il foglio di lavoro dove potrete procedere (con l'opzione maze) al disegno della pianta del vostro livello. Poi disegnerete i vari profili accedendo al menu advanced maze. Superata questa fase non resta altro che scegliere le texture da utilizzare per i pavimenti, soffitti e pareti, posizionare le varie porte e decidere in che modo si dovranno aprire, sistemare i vari interruttori, i power up, le armi, gli alieni e registrare il tutto su un dischetto. Purtroppo, non è presente la possibilità di provare il gioco direttamente dall'editor. Ogni volta lo dovrete salvare e poi caricare dal programma principale costringendovi a prolungare i tempi per la fase di beta testing. Ma non trascurate questa fase.
Ed eccoci arrivati al momento cruciale, il giudizio finale. Fears ha come Gloom una serie di caratteristiche positive ma anche alcuni difetti che, fortunatamente, sono minimi.
Come Gloom anche Fears ha ben poco in comune con il mitico Doom. A parte la rappresentazione grafica, la storia è completamente differente ed il dettaglio grafico è di molto inferiore, ma il nostro computer è un Amiga non un PC (fortunatamente).
Per quanto riguarda il sonoro una buona impressione ci ha fatto la musica presente nei vari livelli che ha contribuito molto a rendere l'atmosfera cruenta. Estremamente deludente il rumore della sega elettrica (il campione sonoro utilizzato non è molto efficace e oltre tutto si capisce facilmente quando va in loop) e l'assenza dell'effetto "passi" che ci dà l'impressione che il personaggio stia camminando su un pavimento d'ovatta.
Buona la giocabilità, soprattutto per chi è in possesso di computer abbastanza potenti e garantita anche dalla possibilità di salvare il gioco alla fine di ogni livello; ottima, invece, la longevità grazie ai numerosi livelli di gioco presenti e alla possibilità di crearne di nuovi mediante l'editor interno. Credeteci, siamo sicuri che passerete più ore a creare dei nuovi livelli di gioco che a giocare quelli già presenti.
Una nota negativa è che il gioco è totalmente incompatibile con il 68040 per cui i possessori di Amiga 4000 o di 1200 con Falcon040 dovranno puntare ad Alien Breed 3D. Non riusciamo a capire perché non si è tenuto in considerazione il 4000.
Resta un interrogativo: Gloom o Fears? Ebbene, noi li abbiamo giocati entrambi, Fears ha dalla sua una grafica migliore, una musica evocativa ed un editor di livelli, ma, rispetto a Gloom, ha degli effetti sonori di minore qualità ed ha bisogno di schede acceleratrici per dare il massimo dettaglio. Senza dimenticare il fastidioso, anche se accettabile, problema del salire e scendere alcune scale.
Noi ve li consigliamo entrambi. Ma non dimenticate, la battaglia dei Doom-clone è appena iniziata; quanto prima avremo modo di provare Alien Breed 3D, Switchworld, Citadel, Gloom datadisk, Gloom Enhanced Version, Gloom2 CD32 e Fears2 e solo allora, forse, potremo finalmente scegliere un vincitore. Ma sarà troppo tardi? Per il momento gustiamoci il "nostro" Breathless.



Sulla grafica di Fears...

La grafica di Fears utilizza una matrice di pixel di 2x2 per cui può apparire "blocchettosa" anche se meno di Gloom. Ottima la scelta dei colori e delle texture sia per gli ambienti sia per i power up. I mostri presenti nei livelli sono circa dodici più uno completamente invisibile e sono molto curati, ben disegnati e colorati. Ottima anche l'intelligenza artificiale. Molto bello l'effetto "camminata" (presente ad onor del vero anche in Gloom) e simpatica l'idea di far "ballare" lo schermo quando si viene colpiti da un nemico. Le armi sullo schermo sono ben rappresentate. Certamente, se siete a corto di munizioni, è molto meglio utilizzare la sega circolare che il pugnale che sembra non abbia nessun effetto sui mostri più potenti. Certamente, alla fine, l'arma che più utilizzerete sarà la mitraglietta vista la sua efficacia e la facilità con cui si potrà ricaricare grazie alle numerose munizioni presenti nei vari livelli.
Buona l'idea della mappa di gioco (che si completerà durante la vostra esplorazione) anche se sarebbe stato preferibile poterla far comparire in sovraimpressione sul livello che state percorrendo, mantenendo la possibilità di continuare a muovere il vostro personaggio (alla maniera di Doom, insomma). I livelli di Fears sono distribuiti su più piani è il più delle volte dovrete far ricorso a delle scale per potervi accedere. A causa della visuale sarà molto semplice cadere dalle scale; tenendo presente che molte scale si trovano al di sopra di pavimenti o contenitori di lava il più delle volte ci cadrete dentro perdendo una delle vostre preziose vite. Inizialmente, tutto questo ci ha irritato molto e ci aveva quasi spinto a mutare in negativa la nostra opinione sulla giocabilità ma alla fine, utilizzando la mappa di gioco prima di qualunque movimento pericoloso, siamo riusciti ad aggirare il problema. Ben diversa sarebbe stata la possibilità di avere la mappa in sovraimpressione, avrebbe evitato il noioso passaggio da uno schermo all'altro. Fortunatamente, questo tipo di problema è solo presente saltuariamente e quindi, alla fine, non danneggerà il gioco più di tanto.

Dopo la Doommania c'è la Breathlessmania

Dedicato a quelli che hanno visto con qualche lacrimuccia l'avvento, il successo di Doom ed hanno pensato: "Perché non lo fanno per Amiga?". Breathless è riuscito laddove Gloom, Fears e compagnia bella non erano riusciti. Da sottolineare il fatto che il team che ha realizzato il videogame, è tutto italiano! Ma c'é sempre un prezzo da pagare...



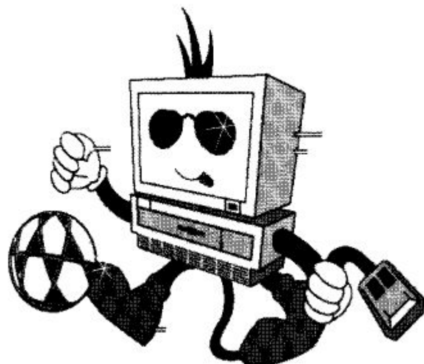
Breathless

*di **Michele Iurillo** e **Vincenzo Morra***

L'arrivo in redazione di un nuovo pacchetto targato **DbLine** ci aveva fatto pensare ad un'altro CD-ROM o ad un altro prodotto interessante destinato alla recensione di routine. Niente era più falso, dietro il pacchetto si celava Breathless un videogioco che ha costretto a rivedere i palinsesti della nostra rivista. È un avvenimemto che non poteva passare inosservato da noi. Questi articoli su Gloom, Fears e Breathless sono il giusto seguito dello speciale andato in onda qualche mese fa.

Avevamo visto il demo di Breathless senza troppo ardore pensando che mai la versione definitiva

avrebbe visto la luce. L'abbaglio, invece, lo abbiamo preso noi sottovalutanto quella demo. Ci rifacciamo oggi parlandovi di questo gioco destinato a diventare il videogames per Amiga dell'anno.
Tutto ci affascina di questo gioco. I suoni, le immagini e le animazioni sembrano uscite direttamente dall'incubo più assurdo di ogni Doommaniaco.
Già al secondo livello è impossibile resistere alla prepotente dose di fuoco dei nostri avversari e questa volta è inutile digitare "IDDQD" non serve salvarsi ne a rendersi immortali. Sono proprio gli avversari il nostro incubo non sono di carne o simil-carne ma dei veri e propri robot.
La storia narrata dal gioco non è delle migliori. In un pianeta terra dominato da Robot che si divertono a far combattere gli esseri umani per decretare la loro inferiorità, una sfida ci attende: "Alla fine, nella sua ultima corsa verso la sopravvivenza, il guerriero avrà l'onore di combattere contro le truppe più addestrate della razza aliena dominante, avendo così l'occasione di riscattare l'onore dell'umanità opressa".
Questa razza dominante consta di ben 12 famiglie di loschi e cattivi individui, vediamo quali sono: Cyborg 1, Terminator, Walker, Guardian Eye, Cyborg 2, Konger, Scorpider, Crehunge, Flyng Skull, Big Devil, Alien Warrio e l'essere supremo. Mega Being è molto potente, spara come un disperato e fornisce ben 25000 ma ha un punto debole: è molto lento.
Il programma è dedicato ai computer AGA e quindi non gira nei computer di "vecchia generazione" in un primo momento i Field of Vision avevano fatto girare una demo dedicata alla scheda grafica Picasso, il progetto pare accantonato visto che la versione commerciale è dedicata



Al principio era Doom

Tutto ha avuto inizio con Doom. Tutto è partito da un'affermazione alquanto leggera della ID Software sull'impossibilità di realizzare un gioco su Amiga che sfruttasse la tecnica della prospettiva soggettiva tridimensionale con grafica a 256 colori e texture mapping. Il tutto è nato da una sfida, una sfida che è diventata una guerra e che adesso, sembra che nessuno riesca più a fermare.
I cloni di Doom per PC e Amiga si moltiplicano come batteri. Dopo Gloom, Fears, Alien Breed 3D, Citadel ed in attesa di Gloom Deluxe, Fears 2 e Alien Breed 3D 2 ecco arrivare dalla Power Computing Breathless, il gioco che dovrebbe dare il colpo di grazia ai pigri e non preparati programmatori della ID.
Prima di entrare nel vivo della recensione è mio dovere chiarire a tutti voi lettori come mai il mio nome compare nei crediti e nel manuale del gioco e in che maniera mi sono trovato coinvolto nel progetto Breathless.
Tutto ha avuto inizio qualche mese fa, durante una mia breve vacanza in Italia, che come al solito si è trasformata in un occasione di lavoro. Stavo preparando lo speciale Texture mapping sui vari cloni di Doom per Amiga (vedi Enigma numero 67), quando ho ricevuto una telefonata dal mio amico Stefano Marotta, che mi invitava a fare un salto a Salerno per incontrare un gruppo di programmatori che stavano preparando un gioco che sarebbe stato il clone definitivo di Doom. La mattina successiva, dopo aver fissato un appuntamento con i Fields of Vision (d'ora in poi FOV), ci siamo diretti verso Salerno.
I ragazzi dei FOV si sono dimostrati molto amichevoli e mi hanno dedicato parecchie ore del loro tempo parlandomi del loro precedente lavoro (T-Racer) e del progetto Breathless.
All'inizio, quando mi hanno descritto le caratteristiche del loro gioco, ho mostrato un minimo di scetticismo; asserivano che avevano realizzato un "motore" per un Doom-clone che avrebbe permesso, ad un normale Amiga 1200, di gestire una grafica in prospettiva tridimensionale a 256 colori, texture mapping, ray-tracing, risoluzione schermo 320x200 e risoluzione dei pixel 1x1.
Ovviamente, quando alle parole sono seguiti i fatti e mi hanno mostrato una versione demo del gioco, sono rimasto esterefatto.
Tutte le caratteristiche che mi avevano elencate c'erano tutte e, nonostante il demo permetteva soltanto di girare in un piccolo labirinto senza la possibilità di sparare o raccogliere oggetti, avevo avuto l'impressione che questo nuovo gioco avrebbe potuto dare del filo da torcere ai vari Fears, Gloom ed Alien Breed 3D.
La cosa straordinaria era che Breathless poteva migliorare a seconda del computer sul quale girava, garantendo ai possessori di Amiga accelerati non un clone di Doom, ma bensì un perfetto clone di Marathon.
L'unico dubbio che avevo era sulla giocabilità, ma Alessandro e compagni mi assicurarono che sarebbe stato giocabile più di un Alien Breed 3D. Ovviamente, ho inserito immediatamente Breathless nel mio speciale ed ho promesso ai FOV anche un articolo su T-Racer (vedi Enigma numero 68). In più, vista la qualità del prodotto, promisi loro che avrei fatto del mio meglio per trovare un produttore per Breathless, visto che i loro precedenti tentativi di venderlo alla Psygnosis ed alla Gremlin erano falliti. Ritornato a Londra, con l'aiuto del mio collega Salvatore Stilo abbiamo presentato il demo del gioco ad Amiga Action (un importante rivista di giochi inglese) ed alla Power Computing, che è poi diventata il publisher ufficiale (e che così si avventura per la prima volta nel mondo dei videogiochi).
Naturalmente, la mia collaborazione con i FOV è continuata (anche se sporadicamente) come beta tester del gioco.
Ovviamente, il fatto che faccia parte della "famiglia" di Breathless, non limiterà certo questa recensione, e quello che seguirà è solo un giudizio totalmente obbiettivo sui pregi e difetti di questo gioco.

di Vincenzo Morra

Il rovescio della medaglia

Veniamo al primo problema riscontrato. Per una questione di comodità abbiamo ridefinito alcuni tasti di controllo del personaggio visto che era difficile giocare a nostro giudizio con la scelta dei FOV. Dato che il livello di difficoltà è molto alto è preferibile far continuamente uso del tasto che permette al personaggio di muoversi lateralmente (così da poter evitare i proiettili nemici). Ebbene, è in questo caso che non ci è stato possibile muoversi lateralmente ed allo stesso tempo indietreggiare per evitare gli attacchi degli alieni. Inoltre in una situazione particolarmente frenetica, durante un attacco su più fronti, il personaggio ha cominciato ad indietreggiare senza motivo e non è stato più possibile fermarlo se non resettando il gioco. Altro bug particolarmente antipatico lo si può notare quando si viene colpiti da un nemico: si perde energia ancor prima che il proiettile raggiunga il corpo del nostro personaggio. In altre parole, il valore dell'energia diminuisce (e lo schermo si colora di rosso) ancor prima che lo sprite (od il bob) del proiettile raggiunga lo schermo e scompaia, ed ancor prima di sentire l'urlo di dolore del personaggio che stiamo guidando. Questo significa che anche se teoricamente c'é il tempo per evitare il proiettile, praticamente è impossibile. Particolarmente stupido anche il fatto che se si è estremamente lontani dai nemici essi rimarranno fermi come delle statue. Fateci caso nella terza arena del secondo mondo: da una postazione alta possiamo vedere i nostri nemici in uno spiazzale completamente paralizzati, li possiamo colpire, li sentiremo urlare, li uccideremo, ma loro non si muoveranno di un millimetro. Completamente sciocca, anche, l'idea di dare una password dopo cinque arene. Tranquillamente potrà capitarvi di arrivare alla quinta arena con una sola vita, perderla e dover ricominciare tutto daccapo. Se questo, inizialmente, è accettabile, in seguito, quando si arriva ai mondi più complessi e con più locazioni, è assolutamente snervante ricominciare tutto daccapo dopo aver impiegato più di due ore per risolvere quattro delle cinque arene.

Come già accennato il livello di difficoltà è abbastanza alto. Se da un lato questa situazione risulterà frustrante per i meno esperti, dall'altro garantisce al gioco un'alta longevità (altro valore molto importante). Inoltre, è pur vero che variando i vari parametri si può giocarlo anche su un Amiga 1200 (munito di fast ram), ma è anche vero che non mi è stato possibile trovare un Amiga che mi permettesse di farlo girare al massimo dettaglio grafico e con una buona fluidità. Persino l'Amiga 4000 sembra che faccia fatica a gestire quella mole grafica. I FOV, nella persona del loro addetto alle pubbliche relazioni, hanno asserito che il problema non è dovuto all'engine di Breathless, ma all'Amiga 4000 ed al suo 68040 che ha il problema di essere molto lento nell'accesso alla memoria (caratteristica fondamentale per la fluidità di un gioco di questo tipo). In effetti la cosa è vera. Basta provare il gioco su un Amiga 1200 base e su uno con fast ram e si potrà notare che l'incremento di velocità e di circa del 40-50%. Ma se il 4000 non è il computer ideale per Breathless, lo sarà un Amiga 1200 con HD da 420 MB, 8MB di Fast memory e scheda acceleratrice Falcon 040 (che sappiamo bene non ha i problemi del 4000). La risposta è no. Anche su questo computer il gioco, al massimo dettaglio, continuava ad essere non totalmente fluido (!!!). Insomma, sembra che Breathless sia il primo gioco dedicato a macchine con 68060 o processore RISC. Buono a sapersi.

Per gli umili possessori di schede acceleratrici con 68030 a 50 mhz, è possibile settare la finestra di gioco al massimo (320x200) ma la risoluzione dei pixel dovrà essere 1x2, pena la non fluidità; non otterrete il massimo dettaglio (anche se ci siamo vicini) ma sicuramente avrete qualcosa che, graficamente, è di molto superiore ai precedenti Doom-clone. Oltretutto, a difesa dei FOV, è giusto ricordare che Marathon (uno dei miglior doom-clone disponibile al momento), al massimo dettaglio grafico, ha bisogno di un Power Mac di notevole potenza per poter girare. Altra cosa non molto piacevole per i giocatori (in questo caso i possessori di macchine ECS) sono le tipiche promesse da "marinaio" dei programmatori. Spesso, in fase di realizzazione del gioco vengono annunciate delle caratteristiche che poi (non si sa per quale misteriosa ragione) non sono implementate nella versione finale, e anche Breathless non sfugge a questa "legge del programmatore": che fine ha fatto il supporto per la scheda Picasso? E l'opzione Null-Modem? Un altro punto debole di Breathless e la ripetitività delle situazioni e della grafica. Se sperate che procedendo nei vari livelli (o mondi) la grafica cambi totalmente siete in errore. Anche se ci sono alcune variazioni e delle aggiunte di nuove texture, in generale, l'ambientazione rimane pressoché identica (ad eccezione del paesaggio esterno), difetto non presente in Gloom dove le ambientazioni (e quindi le texture ed i nemici) differiscono per ogni mondo (spaziale, medievale, infernale). Migliore ancora è Alien Breed 3D, dove le differenze sono presenti persino in uno stesso livello, passando dai laboratori alle locazioni esterne, dai cunicoli ricavati nelle montagne alle locazioni sott'acqua e così via; senza dimenticare la stupenda possibilità di interagire con quasi tutti gli oggetti presenti sullo schermo e che eviterà al giocatore di correre e sparare all'impazzata per tutto il tempo.

Altro punto a sfavore di Breathless è la non presenza dell'arma sullo schermo, anche se sembra che questa sia stata una scelta di tipo "tattico", giusto per non infierire ulteriormente sulla velocità di aggiornamento dello schermo. Divertente l'idea dei terminali e dei crediti per potenziare o acquistare nuove armi.

di Vincenzo Morra

all'A1200 e all'A4000. Il gioco può essere anche installato su Hard disk ma in questo caso qualsiasi programma residente (soprattutto quelli un po' spinti come MCP) può dare dei problemi. In questo caso è possibile giocare da dischetto. L'installer è presente sul secondo dischetto mentre il primo è dedicato al boot tradizionale.

Si parte!

Superata la fase di protezione comparirà il menu delle selezioni. Da qui si potranno modificare alcuni parame-

tri, come dimensioni della finestra di gioco e dei pixel, attivare o disattivare la musica durante le varie fasi di gioco, ridefinire i tasti di controllo del giocatore ed inserire la password di accesso ai mondi successivi. Molto interessante è la possibilità di accedere a questo menu di configurazione anche dall'interno del gioco (premendo il tasto ESC) evitando al giocatore di dover ritornare al menu iniziale per la modifica dei suddetti parametri. Inoltre, alcuni cambiamenti (dimensioni della finestra e dei pixel) possono avvenire direttamente via tastiera tramite l'uso di alcuni tasti del tastierino numerico.

Una volta effettuate le varie scelte, è possibile entrare nel vivo del gioco tramite l'opzione start game. Dopo un breve caricamento vi ritroverete nel primo livello del primo mondo. Se non avete modificato i parametri di gioco, lo schermo si presenterà con una finestra di gioco della grandezza di 192x120 pixel e con una risoluzione di 2x2. Nella parte bassa troverete il pannello comandi con visualizzati i seguenti parametri di gioco:

- chiavi, di quattro colori diversi per attivare degli interruttori di analogo colore;
- score, che indica il vostro punteggio attuale;
- health, che indica il vostro stato di salute e che una volta raggiunto il valore zero vi farà perdere una vita;
- shields, che indica il grado della vostra armatura che avrà la funzione di difendervi dai colpi nemici;
- energy, che rappresenta l'energia della vostra arma (il numero di proiettili disponibili);
- armi, che sono rappresentate dai numeri da uno a sei evidenziati da due diversi colori che vi indicheranno quando l'arma è disponibile o quando è in uso.

Durante la vostra esplorazione dovrete affrontare un totale di 20 livelli suddivisi in quattro differenti mondi. Al termine di ogni mondo riceverete un codice di accesso al mondo successivo. Il codice, ovviamente, varierà in funzione dei parametri di gioco (energia, stato di salute etc.) ed è formato da sedici caratteri alfanumerici.

Durante l'esplorazione potrete raccogliere dei gettoni che incrementeranno il vostro stato di salute, l'energia delle vostra armi o del vostro scudo. Inoltre, sono disponibili dei crediti (raffigurati come dischi di vario colore) che vi daranno la possibilità, una volta trovato un terminale, di acqui-



La grafica è molto curata



Gli scenari sono di doomiana memoria., .



Un angusto corridoio costellato di trappole...

Questo è un posto dove è possibile "riarmarsi".



Un bel colpo ben piazzato può fare miracoli...



Una situaziona da cui è difficile uscire interi.



stare nuove armi, chiavi, energia per i vostri scudi etc.

I terminali sono tutti uguali tra di loro e sono in genere incassati in qualche parete. Le armi disponibili sono sei: single shot, fireballs, plasma gun, flame-throver, magnetic gun, death machine. Ovviamente, più potente è l'arma, maggiore è il livello di energia richiesto per l'uso. Una cosa molto interessante è la possibilità di potenziare ogni singola arma. Per cui, se non possedete i crediti necessari per acquistarne una nuova, potrete tranquillamente potenziare quella che attualmente state utilizzando (alla maniera di Gloom tanto per intenderci) senza minimamente variare il consumo di energia che rimarrà lo stesso.

I nemici presenti nei vari mondi sono in totale dodici con diversa potenza e caratteristiche. Si parte dai Cyborg fino ad arrivare ai Walker, Terminator, Devil ed Aliens. Durante il gioco è possibile, tramite la pressione del tasto TAB, visualizzare la mappa del livello attuale. Quest'ultima si completerà a mano a mano che procederete durante la vostra esplorazione, nascondendo le locazioni non visitate; peccato che non sia possibile farla scorrere sullo schermo.

In molti livelli sono presenti dei passaggi segreti o dei teletrasportatori che vi porteranno in stanze nascoste piene di power-up e crediti, vitali per il procedimento della vostra missione. Scopo del gioco è distruggere i vari nemici e trovare l'uscita del livello.

Breathless si presenta con una grafica a dir poco eccezionale. Si legge sul retro della confezione di 256 colori sullo schermo, e ci sono tutti, uno per uno. I labirinti sono disegnati meravigliosamente e la scelta delle texture è a dir poco superba. I nemici sono stati tutti realizzati con la tecnica del raytracing, e se non sono dettagliati come le ambientazioni è solo per un limite di memoria dell'Amiga 1200 base. Belle le schermate di intermezzo, peccato che siano rovinate da delle scritte non centrate ed antiestetiche (la fretta fa partorire i figli ciechi). Gli effetti sonori sono perfetti e scelti con estrema cura e la possibilità di variare la dimensione della finestra di gioco (fino ad un massimo di 320x200) e della matrice dei pixel (1x1,1x2, 2x1, 2x2) rendono il gioco adatto a tutte le macchine. Fantastica la caratteristica di far abbassare ed alzare la testa al personaggio (anche se non c'é una vera e propria rotazio-

ne), permettendovi di colpire tutti quei nemici che sono in posizioni inaccessibili. Meraviglioso l'effetto nebbia (anche se in quelle locazioni c'é un leggero rallentamento dello scrolling) e ottima la grafica delle ambientazioni esterne in scrolling parallattico. Buona anche la musica, anche se in alcuni livelli è alquanto annoiante e ripetitiva (fortuna che si può disattivare). Odioso il sistema della password anti-pirateria. Invece della solita frase ricavata dal manuale o di un codice numerico, bisognerà inserire dei simboli grafici (presi da un foglietto rosso al limite della leggibilità) mediante il tasto barra spazio che fungerà da "commutatore ciclico": una pressione ed appare un simboletto, un'altra ancora ed appare il secondo. E se si preme il tasto troppo in fretta e si sbaglia? Si ricomincia daccapo. Capisco il voler ridurre la possibilità per i pirati di copiare il gioco, ma sarebbe stato meno snervante inserire un semplice numeretto tramite il tastierino numerico.

Ma veniamo al punto fondamentale: la giocabilità. Sappiamo bene che una bella grafica aiuta molto, ma non sempre garantisce che il prodotto sia eccellente. Un gioco con ambientazioni a 256 colori con texture mapping e ray-tracing diventa solo un'ottimo slideshow se non è presente una buona giocabilità. Breathless è come un film di fantascienza: bella la fotografia, le scenografie, gli attori, gli effetti speciali ma, almeno a tratti, povera ed annoiante la storia, al punto tale che potrà spingerà qualche spettatore ad abbandonare la sala ancor prima dei titoli finali.



Non è una costina e non siamo dal macellaio!



Questo è proprio cattivo...

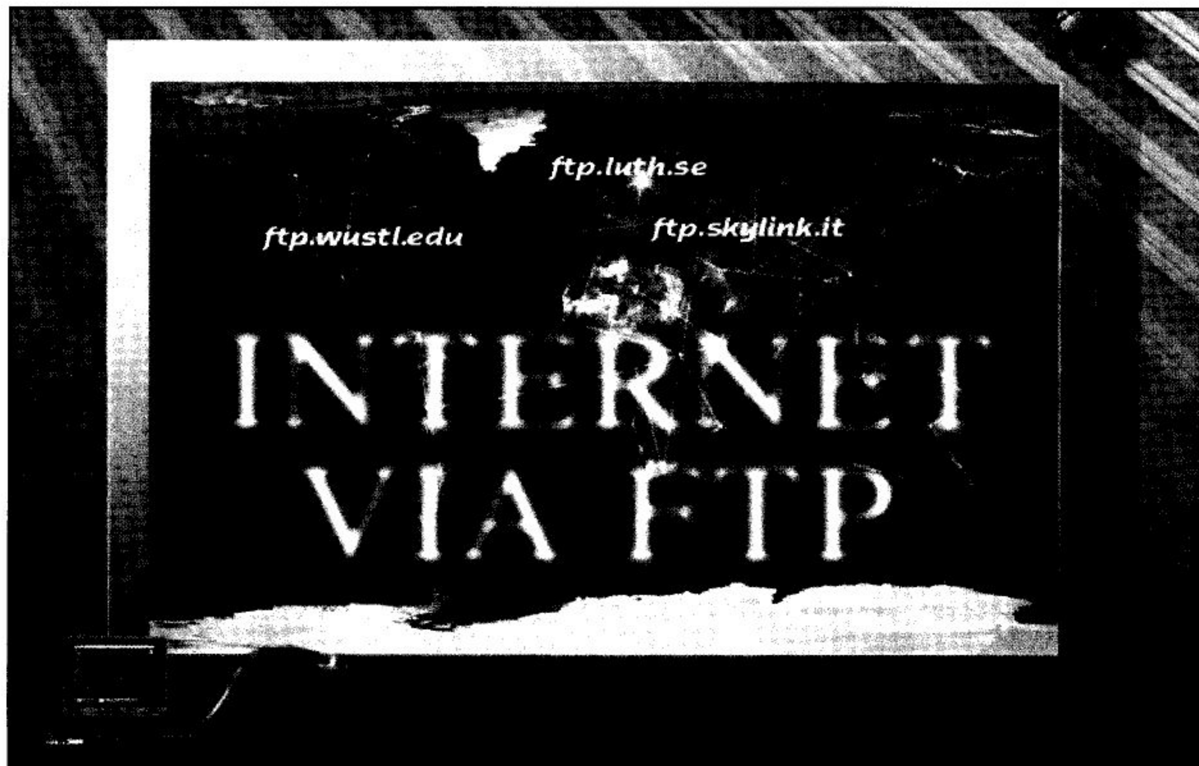
Due considerazioni....

Insomma, a questo punto, è chiaro che anche il prodotto dei FOV, come i suoi predecessori, ha pregi e difetti, ed è ben lontano da quella perfezione tanto pavoneggiata da una nota rivista inglese. Certo, ci troviamo di fronte ad un prodotto rivoluzionario, con una grafica da capogiro, ottimo sonoro, e caratteristiche mai implementate precedentemente in prodotti analoghi: effetto luci e nebbia, rotazione verticale della testa del personaggio, possibilità di girare in multitasking (non serve, rallenta ulteriormente il gioco se il vostro WB ha più di un paio di commodity attivate, ma è bello sapere che c'é), ma c'é qualcosa che non lo rende perfetto. Persino in modalità 1x1 (o 1x2), non ha l'atmosfera di Alien Breed 3D. Sembra quasi che pur di far uscire il prodotto in tempo per natale, si siano sottovalutate o omesse delle caratteristiche che, invece, avrebbero potuto renderlo fantastico. Caratteristiche in parte presenti nei precedenti Doom-clone. Certo, Breathless esce vincente dal punto di vista grafico e delle innovazioni, ma perde colpi sulla giocabilità e sulla varietà di situazioni rispetto a Gloom ed Alien Breed 3D, soprattutto in modalità grafica 2x2, dove non propone nulla di nuovo. Senza dimenticare, inoltre, che le nuove versioni di questi due giochi (che usciranno a breve) vanteranno le stesse caratteristiche del prodotto dei FOV: grafica a tutto schermo con risoluzione dei pixel 1x1, rotazione verticale (reale) della testa e, nel caso di Gloom Deluxe, compatibilità con le macchine ECS, tutto questo (parole dei programmatori) mantenendo inalterata la giocabilità.



AmiTCP il mondo sotto le dita

Essendo Amitcp un programma complesso non potevano mancare le trattazioni tecniche sull'uso del protocollo TCP/IP. Oggi ci occupiamo di "router" e di FTP.



La rete, come accedervi senza perdite di tempo

di ***Roberto Bisconcini***

Una volta installato AmiTCP e i suoi clients, sia interni che esterni, potrete finalmente muovervi comodamente nella rete. Ma vi siete mai accorti delle differenze di velocità che ci sono se chiamate un sito piuttosto che un altro? No, bhe provate a farci caso. Vi accorgerete che tutto dipende dall'estensione del sito a cui vi connettete.

I router di rete e le sottoreti

In internet esistono dei nodi di rete che sono gestiti da particolari calcolatori che vengono detti router di rete. I router di rete si occupano di smistare i dati che vongono immessi nei cavi dai singoli utenti e a connettere tra loro i calcolatori che appartengono alle diverse categorie di servizio disponibili. In Internet esistono due categorie principali di "sottorete", esse sono la sottorete commerciale e quella universitaria. Oltre a queste due categorie ormai predominanti esistono anche quelle governative, militari, scientifiche e altre ancora che spesso però non sono accessibili se non per mezzo di account telnet. A noi comunque interessa l'operato dei router di rete riguardo alle categorie di cui facciamo un uso più comune, quella commerciale e quella universitaria. La "sottorete" commerciale è quella dei provider e delle ditte, ha negli stati uniti l'estensione *.com* e in europa come nel resto del mondo prende come estensione l'identificativo dello stato, ossia (v3).it .de .fr etc. La "sottorete" universitaria che, tranne che in europa che fa uso del prefisso *uni*, ha come estensione *.edu*, connette direttamente tutte le università.

Cosa accade allora nella rete?

Le sottoreti sono un sistema di cablaggio ben definito, connettono direttamente tutti i server dello stesso tipo tra loro e con i router di rete. Quindi cosa accade? Succede che se si rimane all'interno di una sottorete il segnale non deve passare er un router e quindi sarà più veloce, se invece si passa dalla sottorete commerciale a quella universitaria il segnale dovrà essere smistato da un router e quindi si perderà velocità. Sicuramente non si può parlare di perdita di velocità significativa dovuta ai router di rete, ma oggi come oggi che internet è sovraccarica di utenti un accesso a un diverso sottosistema si tramuta in un forte rallentamento, più che altro perché i dati che vengono trasferiti sono tanti da intasae i router che devono per forza smistare i dati accodandoli, generando così dei colli di bottiglia che all'utente finale risultano in lunghe attese.
Non solo le sottoreti ma anche i provider stessi, nati come prezzemolo negli ultimi due anni, si avvalgono spesso di sistemi inadatti al servizio che offrono, anche se è vero che un PC Pentium o un Amiga 4000/040 sarebbero sufficenti a gestire un provider, non è comunque vero che sono in grado di gestire 30 utenti in linea contemporaneamente senza rallentare tutta la connessione sia verso l'utenza finale che verso la rete stessa. Gli utenti finali ultimamente si sono visti costretti ad aspettare parecchi minuti per leggere delle pagine Web pur avendo un modem 28800 V34 soprattutto per il sovraccarico d'utenza e perché spesso fanno un cattivo uso dei mirror sites che esistono su Internet.

I mirror site

Che cosa sono? Pensiamo che almeno gli Amighisti sappiano che molti siti hanno dei *mirror*, un esempio eclatante è proprio aminet che ha un numero elevatissimo di mirror, proprio aminet ha dei mirror sia universitari che commerciali per permettere alle differenti utenze, privata e universitaria, un miglio accesso all'immane quantità di dati che "girano" nel circuito di aminet. L'utenza Amiga tanto spesso derisa è quella che può più facilmente permettersi il lusso di recuperare dei files da aminet senza perdere troppo tempo proprio grazie a un enorme varietà di mirror sites di aminet.

I mirror di Aminet come usarli e da dove

Di aminet esistono i seguenti mirror commerciali:

```
ftp.cdrom.com          pub/aminet/
  ftp.netnet.net       pub/aminet/
  ftp.luth.se          pub/aminet/
  ftp.eunet.ch         pub/aminet/
  ftp.math.ethz.ch
pub/aminet/
  ftp.cs.tu-berlin.de
pub/aminet/
  ftp.stud.fh-heilbronn.de
pub/aminet/
  ftp.tu-chemnitz.de
pub/aminet/
  ftp.doc.ic.ac.uk
pub/aminet/
  micros.hensa.ac.uk
pub/aminet/
```

Gli utenti privati, quindi coloro che chiamano da casa tramite un provider, dovrebbero fare uso di uno di questi mirror, che sono per loro sicuramente i più veloci, in quanto fanno parte della stessa sottorete e non devranno quindi passare per nessun router di rete. Noi vi consigliamo due siti che anche durante le ore lavorative, quindi quelle a massima intensità di traffico dati, sono abbastanza veloci dall'Italia. I due siti con i quali difficilmente abbiamo riscontrato rallentamenti sono: il mirror completo *ftp.luth.se* e il mirror *ftp.eunet.ch* anch'esso completo.
Vi ricordiamo inoltre che i siti europei non sono soggetti alle leggi federali americane a riguardo dei file per la criptazione della posta e quindi risultano essere più completi anche del sito principale di aminet l'*ftp.wustl.edu.*
Noi utilizziamo normalmente il sito ftp.luth.se per recuperare i files più recenti, ma se non si è degli assetati di novità potrete recuperare comodamente tutto o quasi da skylink.it che sicuramente, essendo parte della sottorete commerciale e perdipiù in italia, non dovrebbe soffrire di rallentamenti. Vi ricordiamo però che se siete in giro per internet a caccia di web e poi decidete a un certo punto di chiamare per esempio *ftp.luth.se* tutto il ragionamento fatto fino ad ora perde di significato. Infatti se vi siete connessi adesempio ad *HTTP://omnipresence.com/* e da lì siete saltellati per università, associazioni culturali e via dicendo e quindi a skylink.it, non è vero che siete connessi direttamente dal vostro provider a skylink ma state facendo rimbalzare il segnale per mezzo pianeta attraverso i router di rete che si sono occupati di informare il vostro provider che la sua chiamata è stata reindirizzata a skylink. Tant'é vero che se tornate alla connessione precedente il segnale è ancora aperto e disponibile senza che dobbiate ricontattare il sito. Vi consigliamo quindi di tornare alla vostra Homepage prima di connettervi a un sito di aminet per recuperare dei files, in modo che sarà sicuramente il vostro provider a contattare il mirror che preferite e non un router di rete.
Tutto questo è per lutenza privata ci si comporterà differentemente per un utenza universitaria, che, oltre a disporre di connessioni dirette senza il collo di bottiglia delle linee commutate perché connessi in rete con il server che a sua volta è connesso nella "rete", non devono tenere conto del traffico telefonico normale che si sovrappone a quello informatico. Per gli universitari diamo ora l'elenco dei siti mirror di aminet facenti parte della sottorete universitaria:

```
ftp.wustl.edu          pub/aminet/
  ftp.etsu.edu         pub/aminet/
  ftp.uni-paderborn.de
pub/aminet/
  ftp.uni-erlangen.de
pub/aminet/
  ftp.uni-bielefeld.de
pub/aminet/
  ftp.uni-oldenburg.de
pub/aminet/
  ftp.uni-kl.de        pub/aminet/
  ftp.uni-stuttgart.de
pub/aminet/
  ftp.uni-siegen.de
pub/aminet/
```

Questo è l'elenco completo dei mirror su rete universitaria di aminet, vi facciamo notare come la maggioranza per non dire la quasi totalità siano tedeschi *.de*. Questo è l'elenco a cui attingere se si tiene una sessione ftp da un università. Noi vi consigliamo di chiamare dall'Italia l'*ftp.uni-paderborn.de* o ancora *ftp.erlangen.de*, il primo è un mirror completo abbastanza efficente, il secondo anche se non sempre completo è sicuramente il più veloce che conosciamo.

Conclusioni

Speriamo di esservi stai utili e vi auguriamo un rapido reperimento dei files che preferite da uno dei mirror di aminet, ricordandovi che solo Amiga dispone di un servizio come aminet, ordinato in ogni suo mirror e completo sotto tutti i suoi aspetti.



I-Browse, l'alternativa

Un nuovo attore si affaccia sul grande palco dei navigatori WWW. Sarà solo uno dei tanti o diventerà il vero protagonista?



Amiga e World Wide Web

di ***Francesco Munda*** e ***Stefano Epifani***

Questa puntata sarà interamente dedicata all'esame di una delle primissime versioni disponibili del navigatore "I-Browse", da tempo annunciato e atteso da tutti i naviganti della rete come il Messia che potrà salvare il mondo dallo strapotere di Netscape e soprattutto consentire anche ai possessori di Amiga di utilizzare un Browser... con la B maiuscola.

Ma andiamo con ordine. Questa promessa dell'ingegno amighista si è finalmente affacciata al grande pubblico quasi contemporaneamente al rilascio di un'altra importantissima applicazione, che da qualche anno ormai furoreggia (amata e odiata) tra tutti gli amighisti; mi riferisco ovviamente a MUI (Magic User Interface) di Stuntz che, dopo un travagliatissimo sviluppo accompagnato da commenti non sempre benevoli, è finalmente disponibile in versione demo, per sviluppatori e registrata.

MUI o non MUI?

Prima di tutto, come d'abitudine, un po' di coordinate per tenere occupati i vostri modem mentre leggete queste righe. Per far funzionare I-Browse, dovete avere e installare MUI 3.0 o seguente. La 3.0 in particolare ha fatto solo una fugacissima apparizione al grande show di Colonia, e da quel momento l'unica MUI che si trova in giro è la 3.1. Per ottenerla, come sempre, c'é Aminet e il suo eccellente FTP anonimo:

/pub/aminet/dev/gui/muiusr31.-lha

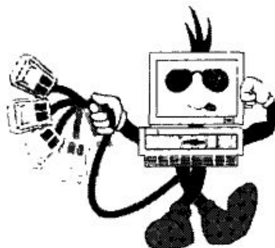
Una volta che avete prelevato la vostra nuova MUI, installatela per benino (é molto facile, anche se non usa le vecchie preferenze, e dovrete ricreare il vostro ambiente). Vi accorgerete praticamente da subito di quanto sia stato fatto per ottimizzare e potenziare il pacchetto. Anche i più convinti detrattori di MUI avranno modo di apprezzare i pregi di questa nuova versione.
Per inciso: tutte le applicazioni MUI beneficiano della rinnovata velocità e stabilità del sistema.
In particolare Amiga Mosaic - tristemente famoso per i suoi crash - ritorna ad essere un programma sufficientemente affidabile.

I due concorrenti!

A proposito di Amiga Mosaic, c'é da fare una piccola digressione prima di addentrarci nell'esame del nuovo navigatore. Come tutti ormai sanno, AMosaic è stato creato e sviluppato a partire dal progetto freeware dell'NCSA Mosaic, i cui sorgenti per la versione XMosaic sono stati "portati" su Amiga e ricostruiti con l'aiuto di MUI per girare nel nostro ambiente. I-Browse di contro, è un progetto che nasce dall'inizio per Amiga e solo con Amiga in mente, e quindi non si porta dietro niente di "incarnazioni" precedenti, ma si propone come uno strumento totalmente nuovo e dedicato alla piattaforma sulla quale è stato ideato.
A questo proposito è curioso notare una fortissima analogia tra l'evoluzione AMosaic/I-Browse e NCSA Mosaic/Netscape. Infatti, tanto per la prima coppia quanto per la seconda, si è trattato di una specie di "fuoruscita" di talenti programmativi dal primo progetto (gratuito), verso il secondo (commerciale). In entrambi i casi, il team di programmazione originario, che sviluppava e creava rivoluzionarie applicazioni "solo per la gloria", si è messo in proprio, creando - con l'esperienza acquisita - una nuova realtà molto più prestante della precedente, passando però da un progetto completamente gratuito, ad un misto di shareware e commerciale.
Fin da ora, quindi, appare evidente che se la stella di I-Browse comincerà a splendere come queste prime demo suggeriscono, per l'"illustre genitore" sarà arrivato il momento di andare in pensione. Se AMosaic è stato il primo grande trampolino di lancio per i programmatori per fare esperienza sulla gestione del TCP/IP e per gli utenti per navigare anch'essi nel mare digitale, I-Browse diventerà il cavallo di battaglia per tutti quelli che hanno un Amiga sotto le dita e un modem attaccato alla porta seriale.

Il giocattolo nuovo...

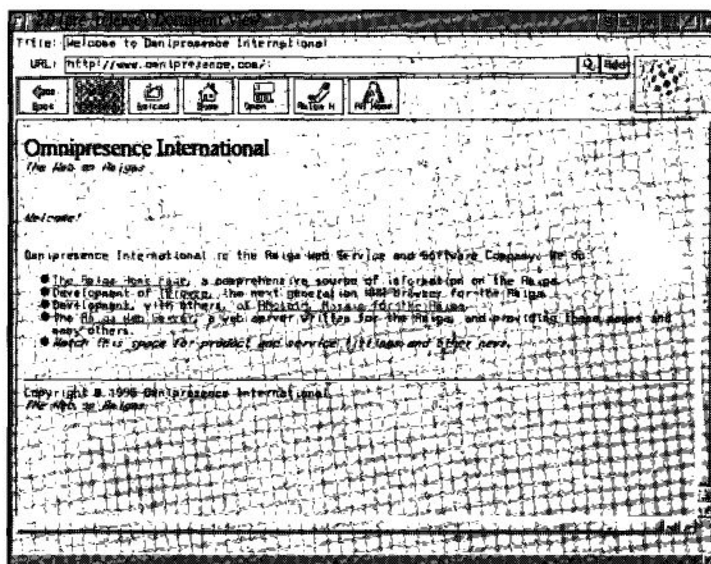
Stavamo per dimenticarci dove potete trovare le prime demo di I-Browse! Ecco le coordinate:



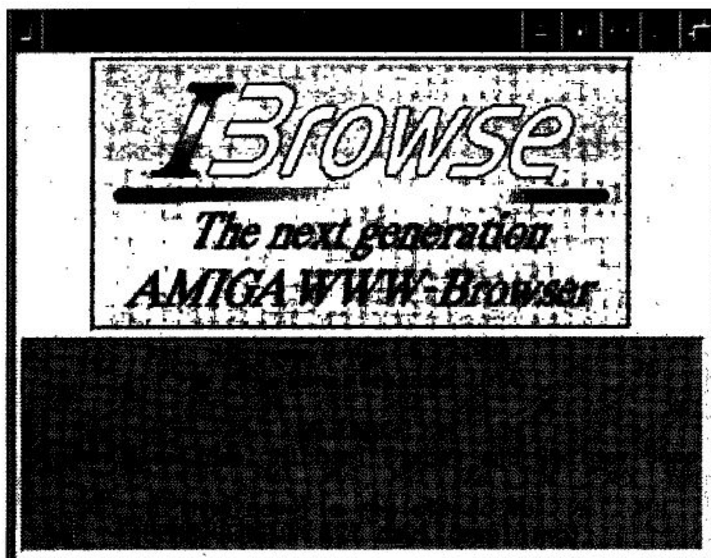
http://www.omnipresence.com/ibrowse.html

Da lì scaricate quel che vi serve. Per un po' I-Browse non apparirà su Aminet, almeno fino alla prima release commerciale ufficiale.
Probabilmente, quando i vostri occhi passeranno su queste parole, tutto ciò sarà già avvenuto da un pezzo, comunque.
L'installazione è molto semplice, e si riduce ad un'assegnazione del dispositivo "ibrowse:". Tutto il resto delle configurazioni viene gestito da dentro il programma con delle preferenze molto ben fatte, anche se per il momento solo parzialmente funzionanti (alcune opzioni sono state intenzionalmente disabilitate).
Passiamo ora a vedere le caratteristiche di maggior rilievo di I-Browse, partendo dalle più puramente "estetiche".

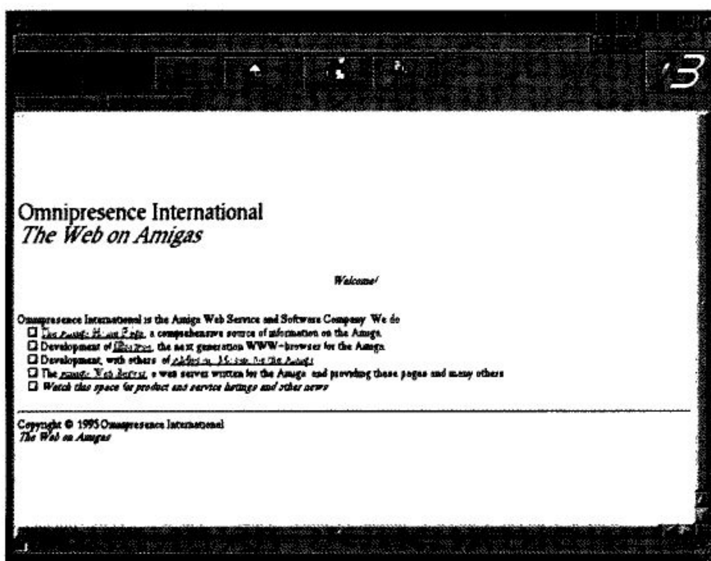
- Possibilità di piena configurazione della barra dei bottoni. Infatti questa può essere "classica", orizzontale, oppure verticale, il che si rivela particolarmente utile per chi, avendo settato il proprio schermo in 800*600, può vedere i documenti "giusti" orizzontalmente e avere più spazio disponibile verticalmente.
- Possibilità di aggiungere "fast buttons", modello NetScape, dove tenere i link più usati - un'altra aggiunta alla classica hotlist o bookmark list.
- Bottoni con solo testo, sole immagini, o immagini e testo, configurabili a piacere.
- Personalizzazione dei colori per i link non visitati, quelli visitati, quelli attivi e quelli selezionati. La selezione



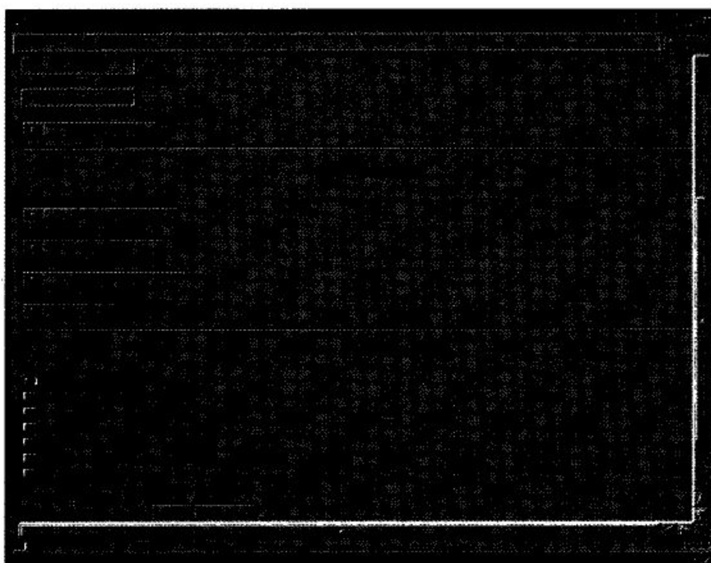
Omnipresence International.... dove Amiga è di casa!!!



II-Browse è il nuovo Browser www per Amiga.



Ecco come si presenta I-Browse.



Lasciamo nostre tracce sul GuestBook.

del colore avviene in standard MUI, ed è un piacere usarla.

• Nella visualizzazione dell'history, uso di link lineari (come AMosaic), o gerarchici, che tengono conto di tutte le pagine visitate, e non solo dall'attuale alla prima.

• Gestione grafico/gerarchica della hotlist "lenta", attraverso una finestra che visualizza un'"albero" dei link, dove gli stessi possono essere raggruppati.

• Il pulsante "Stop" compare soltanto se I-Browse sta accedendo alla rete.

• Ottimizzazione della paletta grafica e della gestione dei datatype per ogni pagina.

• Rappresentazione grafica dello stato dei vari link attivati. Bianco: in fase di connessione, giallo: in attesa di dati, verde: trasferimento completato con successo.

Di seguito, le caratteristiche più dedicate alla rete:

• Possibilità di attivare più link contemporaneamente. Mentre un processo-padre scarica il documento, dei processi-figli si occupano di scaricare le immagini che mano mano si incontrano, ottimizzando i tempi di connessione, e - di conseguenza - i costi. Il numero delle connessioni contemporanee è configurabile, mentre è fisso (4) nella demo.

• Support dell'HTML 2.0, parte dell'HTML 3.0 e anche di alcune delle tag specifiche di Netscape. In particolare, la tag "CENTER" e la "P ALIGN=CENTER" sono tra le aggiunte più preziose.

• Supporto del colore dello sfondo e dell'immagine di sfondo, come in Netscape.

• Pieno supporto delle form, anche con funzioni avanzate. Supporto per le tabelle. Entrambe queste caratteristiche sono disabilitate nella demo ridistribuibile, però.

• Visualizzazione del testo del documento mano mano che questo viene scaricato. E questa è un'innovazione preziosa, se pensate che prima bisognava scaricare tutta la pagina per sapere di cosa si trattasse.

• Interruzione del caricamento di testo e/o immagini in qualunque momento.

• Caching di documenti e immagini su disco. La gestione è ancora affetta da diversi problemi (= bug) che in qualche occasione potrebbero portare alla "svalidazione" dell'HD. Attenzione, quindi.

• Supporto di Proxy server, configura-

bile facilmente attraverso GUI.

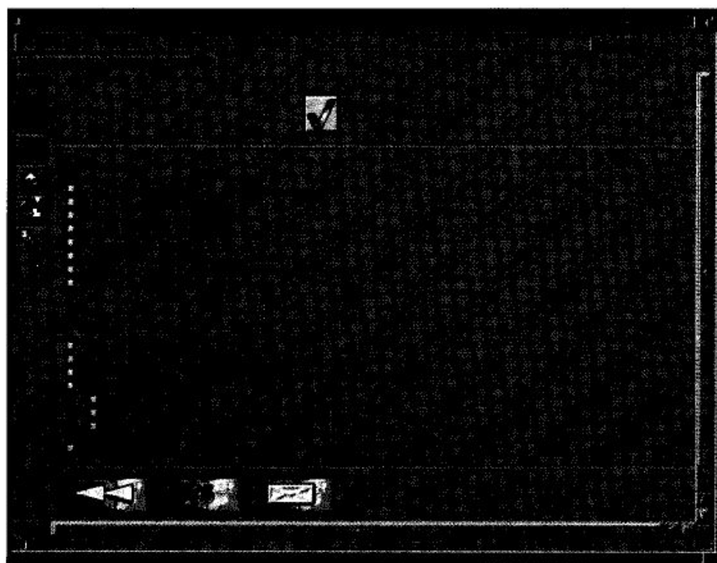
• Gestione delle estensioni MIME con un sistema davvero semplice e intuitivo. Si sceglie la classe MIME da considerare, e si decide se usare il visualizzatore interno, uno esterno, salvare su disco o chiedere all'utente. In questo modo, si possono salvare su disco tutti gli archivi LHA, mentre le GIF vengono mostrate direttamente, e le JPEG attraverso il Multiview di sistema.

• Cosa importantissima: possibilità di usare I-Browse anche senza essere fisicamente connessi in rete. I-Browse usa AmiTCP solo quando si accede alla rete. Per provare le vostre pagine, o per vederne quando ne scaricate, non c'é bisogno nemmeno di avere AmiTCP su hard disk. Basta la http.library, fornita a corredo, e il gioco è fatto.

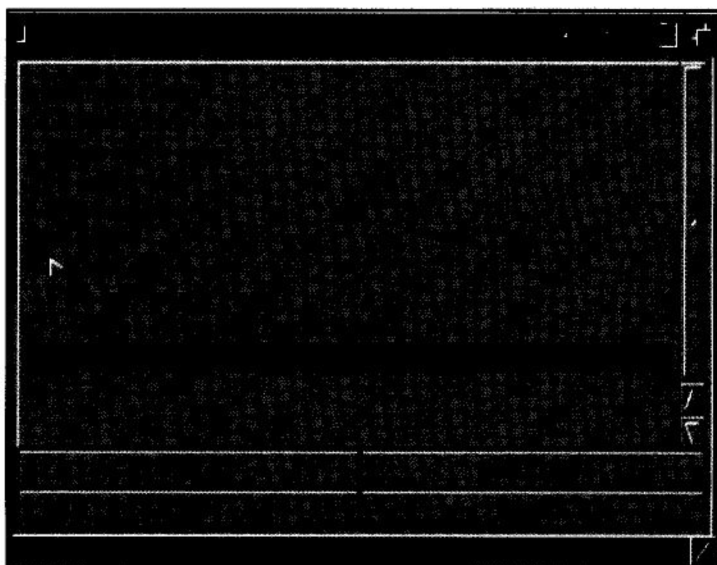
Tutto questo unito sempre ad una velocità e "morbidità" d'esecuzione fantastiche. La risposta del programma è sempre precisa, anche se ogni tanto si "scorda" di interpretare qualche tag o di visualizzare qualche immagine. Alcune intuizioni eccellenti, quali i collegamenti multipli, e la possibilità di lavorare off-line sono veramente benvenute. Quindi dobbiamo concludere che è davvero finita l'attesa di un erede di AMosaic e che I-Browse sia all'altezza di Netscape per PC, Mac e X-Windows? Beh, sicuramente l'erede è qui tra noi, e lo scettro presto cambierà proprietario, ma è anche vero che non è tutto oro quello che luccica, né tanto meno che un prodotto giunto alla release 0.48 beta possa dirsi pronto all'esame di ammissione per le reti mondiali. Ancora parecchio c'é da fare, parecchi "buchi" da eliminare e parecchie caratteristiche da implementare appieno. Ancora una volta ci viene chiesta pazienza, di aspettare per un prodotto migliore, o almeno utilizzabile. Ma con il rilascio di questa demo, pur imperfetta sotto molti punti di vista, è un segno che stavolta la pazienza è stata investita molto saggiamente. Quindi, per il momento, vi lasciamo con un'astensione sul voto da dare ad I-Browse, con la promessa che appena una versione definitiva sarà pronta per un test "feroce", non mancheremo di farvene avere i risultati.

Per il momento godiamoci insieme l'alba di una nuova era, con la speranza che se è vero che il buon giorno si vede dal mattino, la lunga giornata di I-Browse sarà davvero sfolgorante, nel futuro di Amiga.

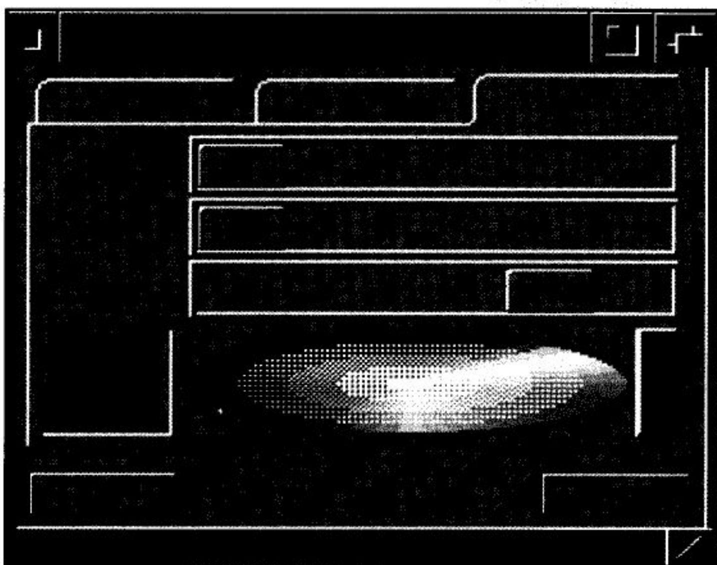




Qualche informazione su Amiga.



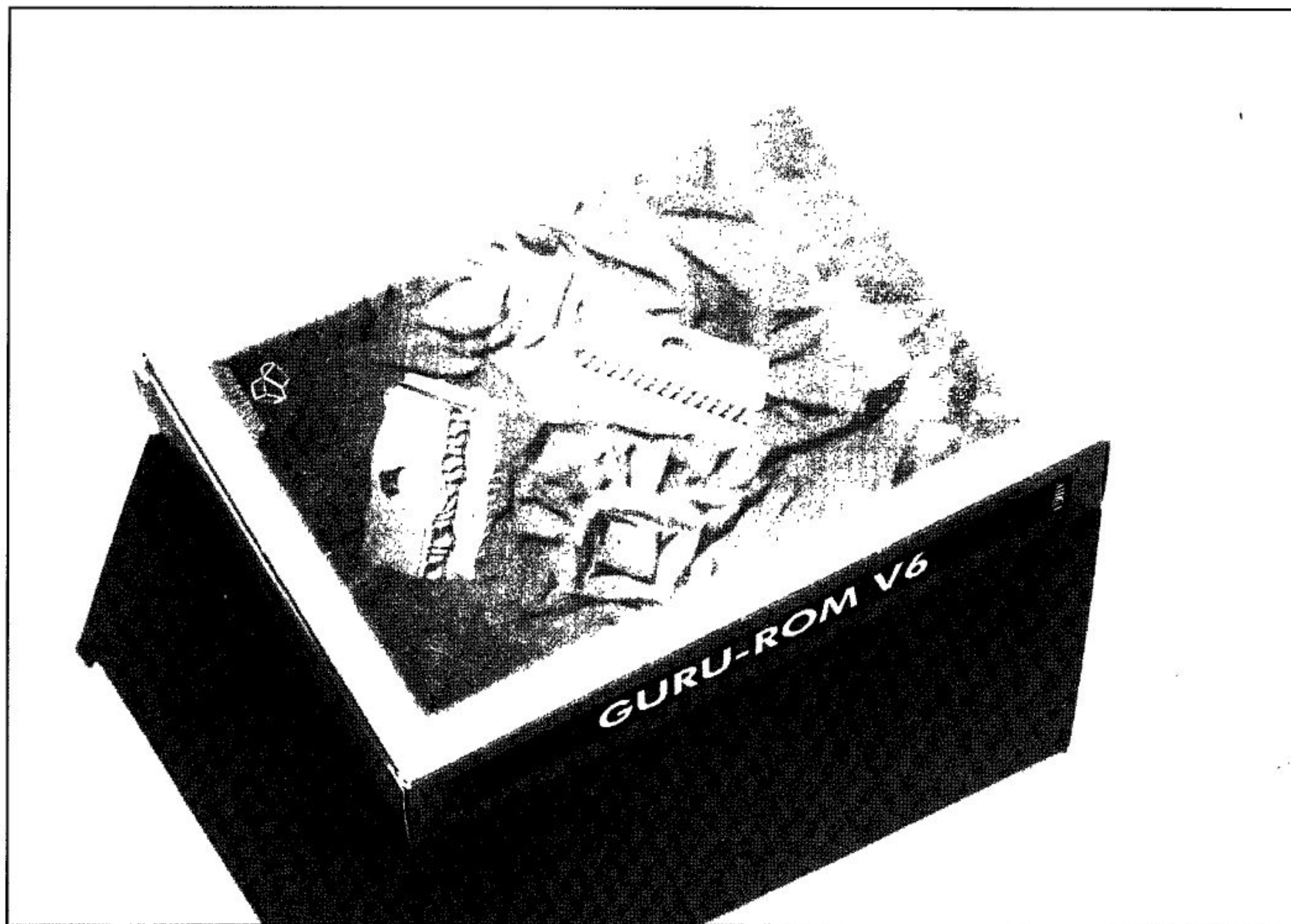
La Hotlist secondo I-Browse.



Tutti i colori sono definibili.

La ROM definitiva per i controller GVP

Con l'avvento delle nuove macchine AGA, ma soprattutto con l'uscita del 4000/040, molti dei controller SCSI in commercio sono diventati pressoché inutilizzabili. Ecco la soluzione di aggiornamento per i controller GVP, scritta dal mitico Ralph Babel (il creatore della "gvpscsi.device"), che vorrebbe risolvere questo problema.



Un GURU nella ROM

*di **Maurizio Bonomi***

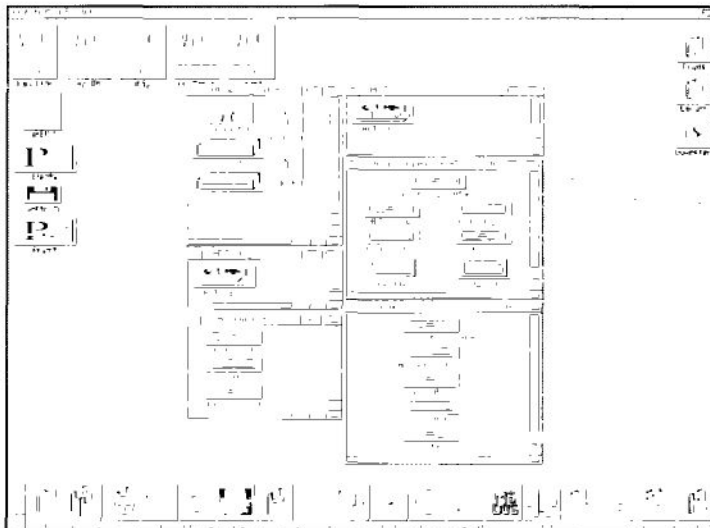
Eccoci ad affrontare una prova che combina componenti sia software sia hardware e che può interessare solo agli attuali o futuri (se intendono acquistare) possessori di controller SCSI GVP. La GVP dopo un periodo di forte "imbarazzo" finanziario (meglio dire "fallimento") è stata assorbita dall'amico Tony Ianiri (il capo della Power Computing), il quale ha promesso di riaprire un canale di vendita e assistenza di tutti i prodotti GVP. Ora che la mitica Great Valley Product risorgerà, ecco uscire un prodotto dedicato alla famiglia dei controller SCSI: le GURU ROM. Ralph Babel, l'autore di questa sorta di espansione, è il principale artefice del primo driver SCSI della GVP: il gvpscsi.device. Ma vediamo nel particolare questo nuovo pacchetto, fornitoci gentilmente dal sig. Marco Salmini della Db-Line (a cui va il ns ringraziamento per la celerità della consegna).

Il pacchetto

Le GURU ROM provengono all'interno di una piccola ma elegante scatola che segue il tipico stile dei prodotti della tedesca S. O. Schatztruhe. All'interno troviamo un manuale, una busta antistatica con le ROM, un dischetto e la cartolina di registrazione. La prima graditissima sorpresa è stata quella di trovare il manuale in uno stupendo e chiaro inglese (nonostante le origini teutoniche). Questa prima scoperta ci ha entusiasmato parecchio, tanto da invogliarci ad un'approfondita lettura dell'intero manuale (tra l'altro scritto dallo stesso Ralph Babel, ottimo programmatore ma anche ottimo e simpatico scrittore). La parte hardware del pacchetto è composta di una piccola schedina con una EPROM (siglata M27C256B-15FI) prodotta dall'italiana ST, su cui troviamo un'etichetta recante la dicitura "GURU-ROM version 6.10", installata in uno zoccolo a "tulipano". Nella faccia sottostante troviamo un piccolo chip (una porta logica) che dovrebbe (condizionale d'obbligo in quanto il manuale non ne parla) garantire la compatibilità per tutte le schede ospite. Questa ROM può essere installata sui seguenti controller GVP:

- SCSI host adapter IMPACT serie-II per A2000/A3000/A4000 con o senza espansione RAM, ovvero "A2000HC+8", "A4008" e "A2000HC".
- SCSI host adapter IMPACT serie 2 per A500/A500+ tipo "A500HD Series-II".
- Acceleratrici "A530 Turbo" per A500/A500+.
- Acceleratrici "Combo '030" per A2000.
- Acceleratrici "G-Force '030" per A2000.
- Acceleratrici "G-Force '040" per A2000.
- SCSI host adapter "Fang" per schede A1200.

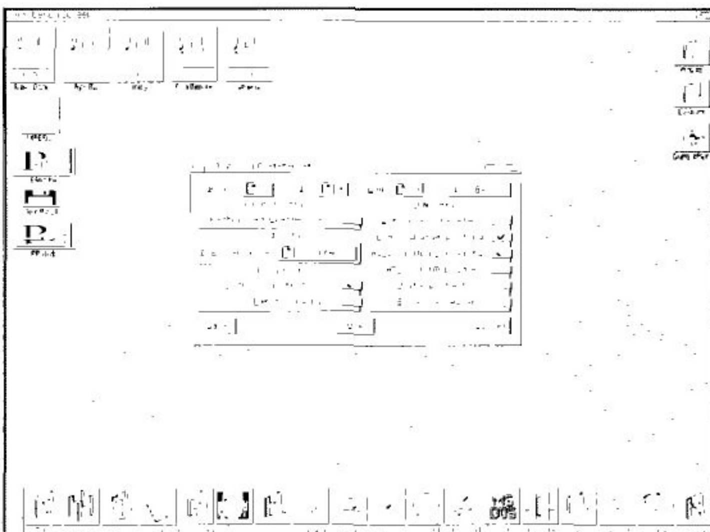
Noi abbiamo effettuato la prova sulla seguente macchina così configurata: A2000 release 4.4, 1 Mb CHIP ECS, acceleratrice Over-the-Top 68040-30 con 8 Mb 32 bit RAM, controller A2000HC+8 con 2 Mb FAST 16 bit, scheda grafica Picasso e Kickstart 3.1 su ROM. Al controller abbiamo attaccato tre device SCSI: un QUANTUM LP52S "CCS" (un protocollo compatibile SCSI-II nato come "intermedio" tra lo SCSI-I e, appunto, lo SCSI-II) da 50 Mbyte, un CD-ROM SCSI-I NEC CDR210 doppia velocità e un FUJITSU M2684-512 SCSI-II da 510 Mbyte. Sul dischetto allegato (a bassa densità) troviamo tantissime utility e programmi di settaggio che vedremo più avanti. Una prima nota da segnalare è il nuovo nome del driver SCSI che non si chiama più GVPSCSI ma bensì OMNISCSI. DEVICE.



Un esploso del contenuto del dischetto...

L'installazione

L'installazione delle GURU ROM è abbastanza semplice. Dato che è impensabile che qualcuno di voi abbia un Amiga con la scheda GVP ancora in garanzia (tranne qualche caso isolato) potete farlo anche voi, facendo attenzione a seguire alcune regole di precauzione. Manuale alla mano si localizza il controller e lo si "estirpa" dallo slot facendo attenzione a non strappare né i fili dei led né piattine SCSI varie. Con un cacciavite piatto si toglie la vecchia ROM (nel nostro caso una FAAASTROM 4 versione 3.15) facendo leva su entrambi i lati dello zoccolo. Fatto questo e annotato il verso dell'integrato (la tacca a lato del chip fa da riferimento) si inserisce la schedina nello zoccolo premendo con discreta decisione. Prima di rimettere la scheda al suo posto, leggendo il manuale, bisogna configurare alcuni ponticelli in modo da adattare il nostro controller al nuovo driver. Sul manuale viene presentata una lista precisa di tutte le configurazioni. Una delle particolarità di questo nuovo driver è la capacità di correggere i bug dovuti al chip SCSI presente sul controller; nel caso il vostro controller possieda il chip WD o AMD 33C93



Il programma OMNI-SCSIPREFS in azione.

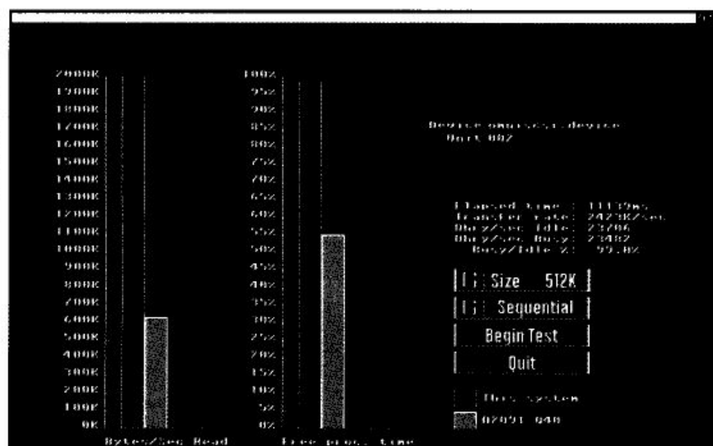
non siete fortunatissimi (siete anche in pochi) in quanto possiede una quantità industriale di bug (infatti il manuale avverte che con alcune configurazioni si possono avere problemi), altrimenti dovrebbe avere installato il WD o AMD 33C93A in versione DIP o SMD che risulta più stabile e meno "buggato". L'ultimo passo dell'installazione prevede il riassemblaggio delle parti hardware e il successivo test di verifica della funzionalità. Nel caso succeda il solito problema del led fisso e dello schermo "nero come il funerale" il manuale propone diverse domande con relative soluzioni. Nel nostro caso la nuova configurazione ci ha dato qualche momento di "terrore", in quanto, dopo aver riconosciuto l'ultima unità, il led è rimasto lampeggiante per quasi un minuto. In questo lasso di tempo le abbiamo pensate tutte, poi Amiga ha fatto il tanto sospirato boot. Infatti abbiamo scoperto che l'RDB delle nostre unità SCSI non possedeva diversi flag (dato che il vecchio driver non li gestiva o li riconosceva parzialmente) come gli importantissimi Last Disk e Last LUN. A causa di queste manchevolezze l'OMNISCSI. DEVICE al momento del boot cercava unità in tutti gli ID di tutti i sei LUN. Sembrava fosse un problema un po' troppo particolare ed eravamo convinti di non trovare la soluzione sul manuale. Invece esiste un paragrafo apposta che fornisce un'esauriente spiegazione del fenomeno con conseguente soluzione pratica. Ralph Babel ci ha stupito ancora. Dunque, questo problema era il segno tangibile che non bastava installare la ROM ma bisognava intervenire con degli aggiustamenti tramite il ricco software di controllo in dotazione.

Il software

Il dischetto contiene le versioni nuove dei seguenti comandi (di solito forniti insieme al controller della GVP): GVPCPUCTRL e GVPSCSICTRL. In più fornisce altri tre comandi di controllo: OMNISCSICTRL, RDBCTRL e FFSPatch. Per chi non fosse abituato all'uso della CLI e preferisce l'uso di ambienti a gadget, nel cassetto BONUS può trovare il programma OMNISCSIPREFS che fornisce un totale controllo delle opzioni dei programmi precedenti. Purtroppo, essendo una sorta di regalo, non esiste alcun riferimento a questo programma all'interno del manuale, ma troviamo comunque un ottimo file .guide insieme all'eseguibile. L'installazione avviene a mano; i programmi devono essere copiati in una delle directory del nostro path di ricerca (come per esempio C:). Tramite queste utility si può ricostruire un RDB completo e senza omissioni; nel nostro caso, seguendo i consigli del manuale, abbiamo specificato i due flag mancanti (LastDisk e LastLUN) tramite il pericoloso (in quanto non tiene conto di eventuali limiti dei dischi fissi) RDBCTRL. Prima di usare questo comando conviene dare una lettura approfondita al manuale in modo da non incappare in qualche guaio irreversibile. Con FFSPatch si può creare una versione migliore del FastFileSystem più compatibile con le unità removibili (SYQUEST o IOMEGA ZIP) e con i drive ad alta-densità (quello presente su A3000 e A4000). Per quanto riguarda gli altri comandi (di uso più specifico) il manuale fornisce delle esaurienti e approfondite spiegazioni con esempi e consigli pratici. Se si preferisce usare il programma OMNISCSIPREFS bisogna ricordarsi di richiamare il file .prefs ad ogni boot tramite il comando:

```
OMNISCSPREFS minore NIL: minore
nomefile.prefs maggiore USE
```

in modo da attivare subito le nostre modifiche. Queste modifiche possono essere fondamentali per ottenere un vistoso aumento delle prestazioni. Tramite infatti i due comandi OMNISCSICTRL e GVPSCSICTRL possiamo attivare diverse funzioni che permettono al controller di "esprimere" al meglio le sue capacità di gestione dei dischi. Una di queste è sicuramente il flag che imposta il trasferimento sincrono da/per il drive. In queste stesse pagine trovate una tabella che dimostra quali sono i vantaggi di questa opzione. In tutti i casi bisogna comunque fare buon uso del manuale, in modo da non incorrere in malfunzionamenti e/o blocchi improvvisi. Per chi vuole farsi del male o ha dei motivi ben precisi di compatibilità può disabilitare il DMA e impostare il modo PIO (quello usato dai controller IDE, che non sono DMA). In questo caso si può assistere ad un calo prestazionale sia in termini di velocità del processore sia delle unità SCSI. Per ultimo, sul dischetto troviamo un HD-Toolbox già configurato per funzionare con la nuova device. Ricordatevi di specificare fino a dove HD-Toolbox deve fare lo scanning del bus SCSI, soprattutto se avete poche unità collegate. Questo programma, infatti, non rispetta i flag



Rawspeed Controller Performance Test in azione. Troppo veloce il nostro disco...

SysInfo limita (barando) l'entusiasmo...

LastDisk del RDB e rimane un bel minuto abbondante alla ricerca dell'unita perduta. Dopodiché vi presenta una lista piena di UNKNOWN corrispondenti agli indirizzi più disparati.

Le prestazioni

Nel nostro caso l'aggiunta di queste ROM ha portato ad un notevole aumento generale delle prestazioni e ad un miglioramento della compatibilità con i maggiori programmi di gestione SCSI. Per esempio, il programma per i CD audio JukeBox, con la versione vecchia delle ROM, non aveva nessuna intenzione di funzionare. Ora tutto va alla perfezione. Anche l'opzione READ CONFIGURATION dell'HD-Toolbox che prima dava un bel "DRIVE NOT SUPPORT THE INQUIRY COMMAND" ora funziona alla perfezione. Anche ShapeShifter funziona meglio; non abbiamo più bisogno dell'EMPCD. DEVICE per pilotare il nostro CD ma basta attivare il driver SCSI in corrispondenza dell'ID del CD-ROM. Per quanto riguarda la velocità dei dischi (a livello di prestazioni pure) il FUJITSU è passato da un misero 1.2 Mb/s ad un ottimo 2.4 Mb/s, mentre il QUANTUM è saltato dai 960 Mb/s ad un ragguardevole transfer rate di 1.4 Mb/s. Per quanto riguarda le prestazioni attraverso il lento FastFileSystem di Amiga, abbiamo avuto degli incrementi nell'ordine del 150/ 200 %. Sono risultati ottimi, soprattutto tenendo conto che le due unità sono attaccate ad un normalissimo controller SCSI-I e passano attraverso un lento Zorro-II. E' risaputo che la scheda Over-the-Top crea un vistoso calo delle prestazioni in DMA, dato che è composta da un'espansione di RAM non-autoconfig a 32 bit. Ma grazie alle GURU ROM si può aggirare brillantemente questo problema attivando il modo sincrono e obbligando l'accesso alla RAM a 16 bit DMA. Ci sembra chiaro che con una configurazione simile sia d'obbligo la presenza di almeno 2 Mbyte di RAM a 16 bit in modo da evitare che il controller sia costretto ad accedere alla CHIP! In questo modo liberate il bus dei chip custom e ottenete una migliore compatibilità, nonché un po' più di tempo CPU libero. Questi stessi risultati, uniti alla succitata compatibilità, fanno di questo prodotto un'ottima e desiderabile espansione. Se poi a questa premessa aggiungiamo un manuale perfetto e ben scritto e un ottimo supporto post-vendita, possiamo tranquillamente dichiarare di avere davanti un prodotto valido in tutti i sensi. Non abbiamo potuto provarlo su altre macchine in quanto nessuno in redazione o negli immediati "dintorni" possedeva un controller GVP. Nel frattempo non possiamo che consigliarlo a tutti i possessori di prodotti della "Bella Valle" che vorrebbero veder "viaggiare" meglio i loro preziosi dischi fissi. I proprietari di macchine come A4000 (e controller IMPACT compreso) tormentati dai "soliti problemi" di DMA e velocità, possono affidarsi a questo prodotto in modo da risolverli senza colpo ferire. Gli altri, che magari posseggono una versione un po' vecchiotta delle ROM o che ogni tanto non riescono a "montare" il loro streamer, sono invitati a farci un serio pensierino, evitando di pensare ad inutili ed assassine sostituzioni di controller (sia per il portafoglio sia, spesso, per i dati).

```
MKSoft ScsiSpeed 4.2  Copyright © 1989-92 MKSoft Development
-------------------------------------------------------------
CPU: 68040  AmigaOS Version: 40.36  Normal Video DMA
Device: omniscsi.device:2

CPU Speed Rating: 4272

Testing with a 512 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:    276480 bytes/sec  |  CPU Available: 52%

Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:   1111360 bytes/sec  |  CPU Available: 42%

Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:   1546880 bytes/sec  |  CPU Available: 38%

Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:   2379648 bytes/sec  |  CPU Available: 38%

Testing with a 512 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:    198400 bytes/sec  |  CPU Available: 39%

Testing with a 4096 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:   1107968 bytes/sec  |  CPU Available: 77%

Testing with a 32768 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:   1507328 bytes/sec  |  CPU Available: 55%

Testing with a 262144 byte, MEMF_CHIP, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:   2238400 bytes/sec  |  CPU Available: 43%

Average CPU Available: 48%  |  CPU Availability Index: 2051
```

I risultati più che soddisfacenti di SCSISPEED

About GURU-ROM V6

Prodotto da:
Ralph Babel per
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft fur Software mbH
Veronikastrasse 33
45313 Essen Germany
Tel. (0049)201.788778
Fax. (0049)201.798447

Distribuito in Italia da:
Db Line srl
v.le Rimembranze 26/c
21024 Biandronno (VA)
Tel. (0332)76.80.00
Fax. (0332)76.72.44

Prezzo: non comunicato.

A favore:
compatibilità, manuale curato e ben scritto, velocità e supporto utenti.

Contro:
nulla da rilevare.

Un CD-ROM per il DTV

Anno nuovo CD nuovi! Ecco cosa possiamo dire per iniziare questo appuntamento con i CD-ROM che ci propone il mercato. Questa volta abbiamo scovato un titolo non proprio fresco...



Amiga Desktop Video CD Vol. 1

di ***William Molducci***

Amiga Desktop Video CD Volume 1 è una produzione della sempre più attiva software house inglese Almathera che questa volta ha puntato l'indice verso quegli appassionati di Amiga che utilizzano il proprio computer per applicazioni video, presentazioni grafiche e realizzazioni 3D.
All'interno del CD sono contenute inedite texture e background in formato Jpeg, IFF overscan e Video Creator (per oltre 100 Mbyte), più di duecento font anti-aliased in dimensioni fino a duecento punti (in formato Amiga colore e PostScript), oggetti 3D per Lightwave, Imagine e Sculpt, per un totale di circa centocinquanta oggetti per ogni singolo formato.
Inoltre sono disponibili utility per Desktop Video, tra le quali segnaliamo Image Studio, ViewTek, PPShow, Biganim, Main Actor, POV, HamLab, Fractint, player per animazioni, utility per morphing, convertitori e tanto altro ancora, naturalmente non mancano Clip art di alta qualità per video titolazio-

ne e immagini di vario genere.
Il CD è compatibile con tutta la famiglia laser di Amiga, i CD32 e CDTV devono essere collegati in rete con uno dei modelli del nostro amato computer o avere un drive esterno per effettuare l'operazione di boot.

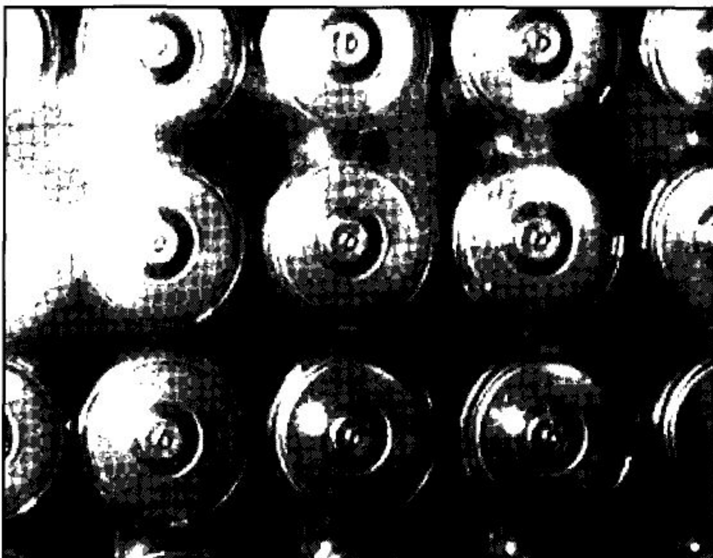
Contenuto

Il ramo del CD si sviluppa nelle seguenti directory principali: 3D-Data; AAColourfonts; Bitmapfonts; Clipart; Dirwork; Texture-Jpeg, 16, 64 e 256 colori; Truecolourfont; Typefonts; Utilities e VCTextures.
L'area "3D-Data" contiene oggetti per Imagine, LightWave, oltre che per il "vecchio" Sculpt Animate, i file proposti sono gli stessi per ognuno di questi formati e sono ordinatamente collocati in singole aree.
Queste sono oltre cento e gli oggetti sono tutti freeware, quindi liberi di essere utilizzati, per ognuno di essi è disponibile un file di testo, con le istruzioni del caso, e non mancano alcune preziose informazioni su come approvvigionarsi di altre collezioni e aggiornamenti, quasi sempre sono inseriti anche i necessari brush e le immagini esempio.
Naturalmente per il programma "Imagine" della Impulse, è disponibile anche una lunga serie di attribute, texture matematiche e map, queste ultime sono fornite in risoluzione 320x200, in formato Jpeg, e tutte realizzate con il programma di ray tracing "POV-Ray".
Tra gli object segnaliamo i progetti completi di Amiga 2000 e 3000, forme di androidi, draghi e rane, biplani, candele, biciclette, una lunga serie di aerei e macchine da corsa (Mac Laren), monitor, treni, animali, navi, elicotteri, porte e gli onnipresenti dinosauri.
L'area "AAColourfonts" contiene font anti-aliased a 8 colori, consigliati per un utilizzo in risoluzione 640x512 (interlacciato Hi-res), particolarmente adatti per video titolazioni.
Si tratta della conversione dei font PostScript inseriti nella directory "Type1Fonts", in questo caso ci sono alcune restrizioni nell'uso delle conversioni di questi caratteri, mentre quelli originali sono liberamente utilizzabili, si consiglia comunque di leggere i vari "Readme!" per avere precise delucidazioni sullo status distributivo.

Queste due sezioni sono molto ben implementate, e risultano un valido strumento e punto di riferimento per chi è sempre alla ricerca di caratteri originali e adatti a diversi tipi di applicazioni.
La sezione "Truecolourfonts" propone una lunga serie di font a 8 colori, compatibili con programmi quali Deluxe Paint, in questo caso vengono forniti degli esempi grafici in formato IFF per facilitarne la selezione, anche per questi la risoluzione consigliata è 640x512.
Tra i vari caratteri segnaliamo banana, brush, blackmagic, goldFlex, grids, hills, modem, pazazz, fire, fireblue, goldflex, marble, newmetal, paperflame, redsphere, rocks, TVideo e twotone, naturalmente non mancano gli esempi grafici, sotto forma di picture IFF. Ben tre aree contengono immagini da utilizzare come background in varie e diverse applicazioni, queste vengono identificate con i nomi di "Texture-Jpeg", "Texture16", Texture64" e "Texture 256".
La prima di queste serie contiene naturalmente immagini in formato Jpeg, mentre le altre sono in formato IFF, rispettivamente a 16, 64 e 256 colori.
I file contenuti nelle varie aree sono quasi sempre gli stessi, vengono suddivisi nelle categorie electronics, food, generated, gradients, materials, natural, pattern, photo, plasmas e structural, per la loro visione viene proposto ViewTek che, ricordiamo, non funziona con O. S. 1.3 (quindi con il CDTV).



Tra le immagini riguardanti i muri, abbiamo trovato anche il sole a scacchi...



"Battery" è uno dei tanti motivi inseriti nella directory "Miscellaneus".


Texture grafica basata sui chicchi di caffè, disponibile anche a 24 bit.

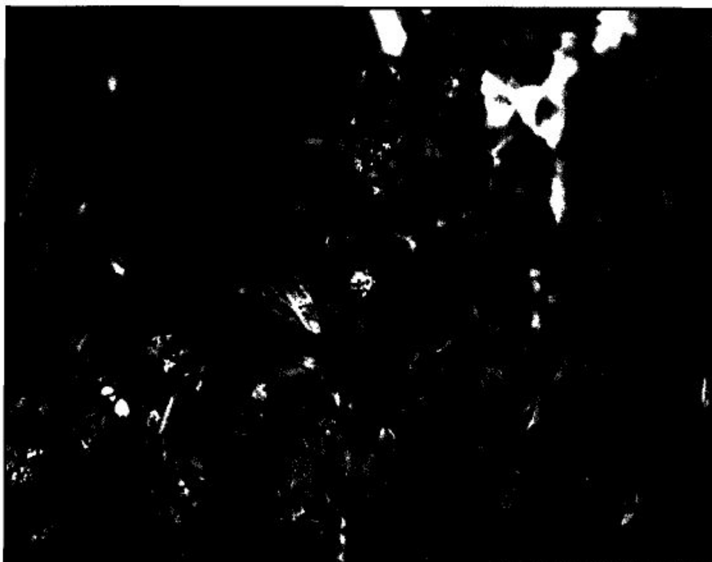

I circuiti non potevano mancare nella serie dei background.



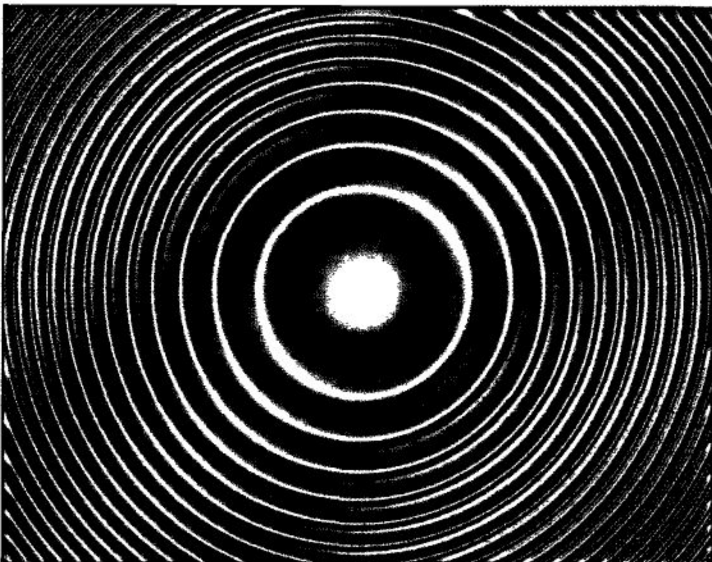
Un piccolo esempio di come si può utilizzare un sottofondo grafico.

Tutte le immagini sono disponibili con risoluzione 640x512 overscan, tra le tante citiamo quelle riguardanti parti del CD32, il logo di Amiga era Commodore, la serie delle bandiere internazionali, circuiti elettronici, una tastiera (naturalmente di Amiga), numerosi esemplari di fiori, batterie, stupende spiagge e panorami naturali.
In modo particolare la serie denominata "Plasmas", sarà utile a chi si occupa di ray tracing o per gli utenti che desiderino background particolarmente originali.
Lo stesso discorso vale anche per la sezione "Pattern", tra cui segnaliamo le immagini raffiguranti fondali plastici, testi indefinibili di giornali, tile con varianti colorate, muri, tessuti e miscellanee di oggetti.
La directory "VCTexture" contiene le stesse immagini sopra citate, ma espressamente dedicate al Video Creator, un programma per CD32, che consente di creare veri e propri Video Clip, utilizzando animazioni, immagini e titolazioni con il supporto di musiche provenienti da normali CD Audio e che gestisce anche il formato Video CD (naturalmente si deve possedere anche la oramai mitica scheda FMV per CD32).
La sezione "Clip art" contiene file in formato IFF a 16 colori e 24 bit, tra questi segnaliamo i logo del CD32, della Commodore UK, dell'Eurotunnel (chiara la matrice inglese della produzione) e del CDTV, inoltre sono presenti due aree riservate a brush di buona qualità adatti per "arricchire" le video titolazioni.
Oltre alla directory-utility "Dirwork", chiudono il ramo del CD le immancabili "Utilities", che a differenza delle classiche compilation shareware, contengono programmi mirati al Desktop Video e suddivisi nelle categorie 3D, Databases, Generation, Genlocking, Processors e Viewers.
I programmi inclusi in questa sezione sono di supporto per lavorazioni con grafica e video, si possono trovare convertitori ed elaboratori grafici, generatori di backdrop, effetti per genlock, i migliori viewer per i più diffusi formati grafici ed il progetto completo di Persistance of Vision (POV), nelle diverse versioni per 68000/040/081.
Per quest'ultimo software, versione 2.0 o successive, (siamo in attesa della 3.0) è inserito anche "Font 4D", un sistema di animazione di

caratteri (parole o frasi), le cui uniche richieste riguardano l'O. S. 2.x o superiore e la versione 2.x della Magic User Interface (MUI), per la precisione segnaliamo che vengono fornite le release H e M, quest'ultima lavora soltanto con schermi che abbiano una risoluzione minima di almeno 800x600 pixel.
Tra le tante curiosità segnaliamo gli archivi 50, 51, 52, 53 e 54 della ricercatissima Imagine Mailing List (dove possono essere trovate soluzioni a tanti quesiti e problemi per l'omonimo programma), che si riferiscono agli ultimi mesi del 1994 (quindi utili particolarmente per quegli utenti che da poco si sono avvicinati a questo programma) e un tutorial completo dedicato alle funzioni di metaform per LightWave 3.5, scritto da James Hasting, con tanto di esempi.
Tra le utility dedicate al 3D citiamo "TDDDInfo", che permette di esaminare gli oggetti per Imagine 3.0 (o versioni successive) senza utilizzare il programma, la versione 1.9 di FreeForm in versione per 68030 e 040, "Imagine Texture Guide Creator", "I2LW" che converte gli oggetti di Imagine per il loro impiego con LightWave, quest'ultima utility viene fornita nella doppia versione per Amiga e Ms-Dos, per via del fatto che ne esiste una versione anche per ambienti IBM compatibili. Chiude l'area l'immancabile modellatore shareware (sono disattivate alcune funzioni, tra cui alcune di quelle riservate alle animazioni), in questo caso si tratta di "Model4D", che si accontenta anche di un Amiga con processore 68000 e 1 Mbyte di RAM, 512k Chip e 512k Fast, (il riferimento al piccolo A500 è fortemente voluto), ma naturalmente si consiglia una più potente configurazione.
I database all'apparenza sembrano non avere nulla a che fare con il Desktop Video, ma in questo caso la loro presenza coinvolge due pacchetti utili per la catalogazione sia di videocassette sia dei propri lavori girati in elettronica, si tratta in particolare di "Video Manager" e "Video Max", di cui vi abbiamo già parlato recentemente in occasione di prove di CD shareware.
Nella sezione "Generation" segnaliamo "Auto Stereogrammi" che converte normali figure in Sirds e per l'appunto "SirdsGen", che si occupa di generare questo particolare tipo di immagini, per la cui visione



Tra le tante splendide fotografie segnaliamo la serie dedicata ai fiori.

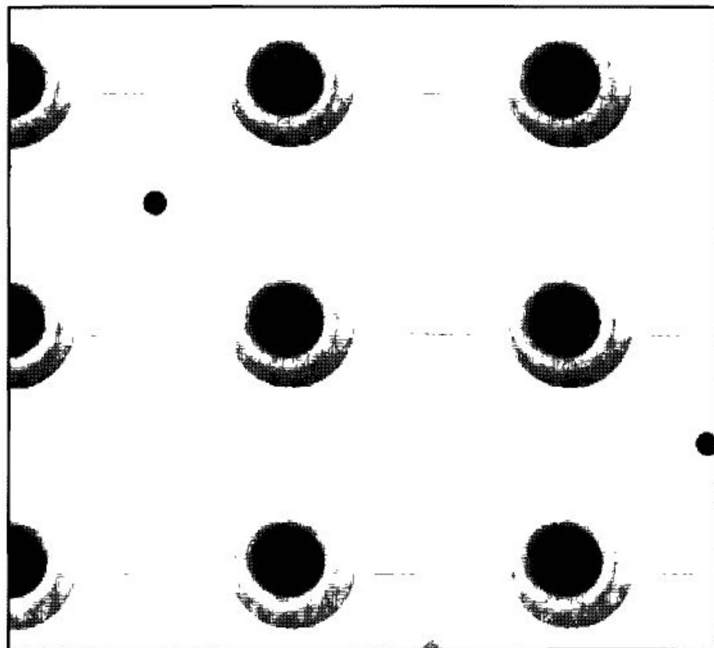


L'effetto "Ripple" ha sempre il suo fascino.



Fantasioso motivo della serie "Plasmas".

Background o texture? A voi la scelta...



è indispensabile effettuare un buon allenamento.
Come conviene a questo genere di compilation, è disponibile anche una selezione di programmi per la generazione di frattali, tra i migliori citiamo Lyapunovia 1.5, Fractint, Mand2000 (in versione demo) e TurboMandel.
L'area "Genlocking" contiene gli oramai famosi "Videotitler", "AngusTitler" e "VTimer", quest'ultimo in particolare serve per determinare effetti per genlock, programmabili a tempo.
Per chi non possiede programmi commerciali predisposti per la videotitolazione, segnaliamo "sMovie", un vecchio archivio di Martin Round, di cui sono disponibili anche i sorgenti, che con il solo uso del mouse controlla lo scorrere di titoli, immagini e background, è gestito il modo HAM e utilizza qualsiasi tipo di font.
Per la stessa categoria di utenti è disponibile "JACOsub".
È realizzato da Alex Matulich (Unicom Research Corporation), che consente di visualizzare testi ed immagini, con la possibilità di posizionare in ogni parte dello schermo anche i brush.
Nella directory "Processor" è inserito l'onnipresente "MainActor", oltre che a "Mini Morph", "Image Studio v1.01, "ART-Pro" e "Rescale", utile per la riscalatura delle immagini (è utilizzabile soltanto da CLI).
Tra le altre utility abbiamo notato anche "PicCon", un convertitore AGA compatibile, e l'immancabile player per file Mpeg.

Appunti

Il viaggio nel mondo di "Amiga Desktop Video CD" è senza dubbio entusiasmante, finalmente per i nostri affamati hardware al laser è stato realizzato un prodotto dedicato ad uno dei settori in cui Amiga eccelle da sempre. La qualità dei file contenuti è ottima, ed è utile a chi opera in questo campo, sia che si tratti di un appassionato sia di un professionista. L'utenza a cui è destinato il prodotto, a nostro avviso, non si limita soltanto a chi lavora con il DTV, ma si allarga anche a chi si diletta con programmi 3D, senza dimenticare la quantità di file utili per la realizzazione di presentazioni ed elaborazioni grafiche. In particolar modo si segnalano font, texture, oggetti, immagini e le piccole ma preziose utility che comunque non hanno la pretesa di sostituire un valido programma commerciale, come può essere, ad esempio, SCALA MM300 o 400, ma a cui possono ben funzionare da supporto e complemento.
Il fatto di aver nominato questo CD come Volume 1 presuppone un seguito, e, siamo certi, che la comunità Amiga farà in modo che questo avvenga, con la speranza che si pensi ad inserire un programma di prestigio quale "Photogenics", guarda caso prodotto da questa stessa software house inglese.



About Amiga Desktop Video CD Vol. 1

Prodotto da:
Almathera

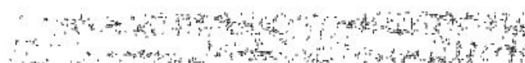
Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0542)66.453

Prezzo: 59.000 lire

Configurazione richiesta:
CD-Rom per Amiga, A570, CDTV o CD32 con drive esterno.

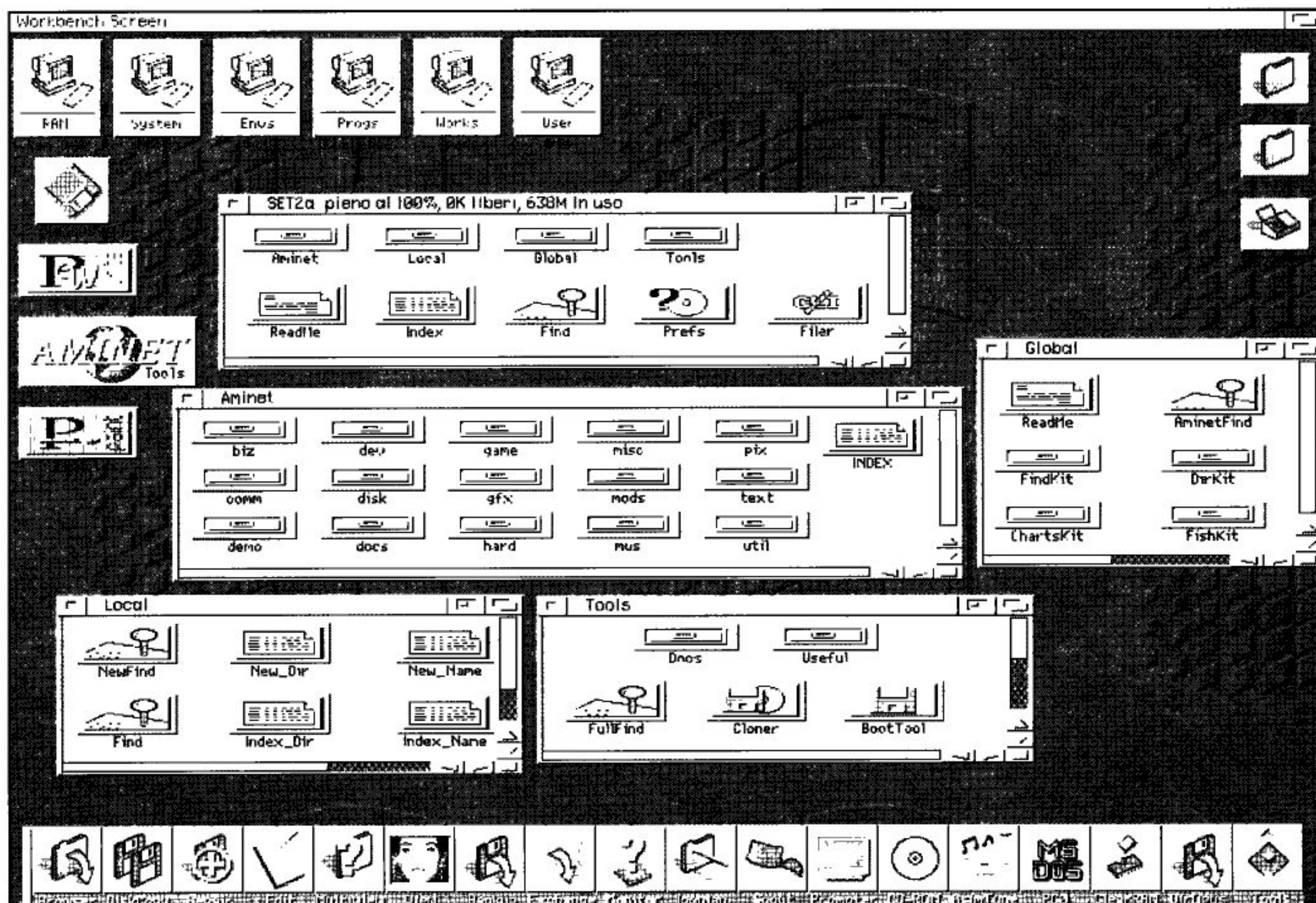
A favore:
Tutto quanto necessario per applicazioni DTV, presentazioni ed elaborazioni grafiche e supporto per 3D.

Contro:
Non è possibile effettuare il boot direttamente da CDTV e CD32.



La seconda grande raccolta di software PD

L'appuntamento con il secondo grande volume di software proveniente dalla immensa raccolta di Aminet. Come nei singoli volumi mensili anche questo è curato da Urban Dominik Muller e prodotto dalla teutonica Schtztruhe (e reso disponibile in Italia da Db Line). Quattro CD contenenti quasi 4 GByte di software suddiviso in 12.000 archivi!



Aminet Set II

di ***Maurizio Bonomi***

Secondo gradito appuntamento, dunque, con un prodotto appena sfornato proveniente da quel grande calderone di software che è Aminet. Le dimensioni totali dell'archivio principale di Aminet hanno raggiunto ormai cifre da record. Basti pensare che in questa seconda raccolta troviamo all'incirca 4 gigabyte di software suddiviso in una valanga di file/archivi (circa 12.000). La raccolta, giuntaci nei giorni antecedenti le vacanze natalizie, è decisamente recente ed è datata novembre 95. Possiamo trovare sia le ultime novità sia i principali "best sellers" (sarebbe meglio definirli "best downloaded"!!). La suddivisione dei quattro CD è per argomenti anche se possiamo trovare, per esempio, delle utility sul CD dedicato ai moduli. L'organizzazione dei CD è praticamente identica a quella degli Aminet mensili, in più troviamo un directory GLOBAL che permette di cercare, consultare e accedere a tutti i file presenti sui quattro CD. Anche in questo caso la navigazione avviene tramite la comoda interfaccia di AmigaGuide, le cui "estensioni" possono essere configurate a piacere tramite il programma PREFS.

Una delle novità più interessanti rispetto ai precedenti Aminet e Aminet Set è la presenza di una versione REGISTRATA (e quindi NON liberamente distribuibile) dell'ottima utility ala-DirectoryOpus chiamata FILER.
Un gradito regalo, dunque. Ma ora vediamo un po' meglio come sono e da cosa sono composti questi quattro CD.

Il Set2A: Tools

Questo primo CD possiede una raccolta orientata principalmente alle utility e ai doc. Troviamo la bellezza di 450 Mbyte (suddivisi nelle directory UTIL/, BIZ/, TEXT/ e DOCS/) di cui 240 Mbyte di files nuovi, 180 Mbyte di testi (facenti parte del progetto Gutemberg, che permette ai testi senza copyright di essere accessibili ad una larga utenza. Troviamo perfino delle trascrizioni da Mark Twain e Jules Verne!) e 80 Mbyte di CHARTS (ovvero "i migliori e più richiesti") provenienti dal primo Aminet Set. Per quanto riguarda le novità possiamo segnalarvi diversi programmi interessanti. Partiamo dalla nuova versione del mitico **ShapeShifter** (la 3.2a), l'interessantissimo **FTPMount** per gestire servizi Internet in maniera originale, la versione 2.94 dell'ottimo **Iconian**, l'aggiornamento alla versione 3.2 di **VMM** (Virtual Memory Manager), la release 5.48 dell'eterna e utile **CShell** per tutti i maniaci di Unix, fino ad arrivare alla nuova release di **NewMode** e a tantissime altre utility. Il tutto accompagnato dalle solite presenze, come per esempio i programmi e le librerie di supporto **CyberGraphics**, i soliti patch di sistema (dedicati soprattutto ai possessori di schede grafiche e/o acceleratrici) e una discreta presenza di software dedicati agli SCSI/IDE, ai CD-ROM e alla gestione dei filesystem. Ben fornita anche la directory **gfx/X11** dove troviamo la versione DEMO del grande **AmiWin** (non vi preoccupate, non ce lo siamo scordato... ma il viaggio dall'America a qui, via AIRMAIL, non è tra i più corti) e relativi archivi di supporto. Interessante la possibilità di selezionare i file sia tramite il solito percorso sia tramite le CHARTS. In questo modo potete selezionare direttamente il file, che ritenete possa interessarvi, saltando qualche ricerca in più.

AMINET SET II

Prodotto da:
Urban Dominik Muller per
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft fur Software mbH
Veronikastrasse 33
45313 Essen Germany
Tel. (+49)-201-788778 - Fax. (+49)-201-798447

Distibuito in Italia da:
Db Line srl
v.le Rimembranze 26/c
21024 Biandronno (VA)
Tel. (0332)76.80.00 - Fax. (0332)76.72.44
Email.info@dbline.it
URL: http://www.dbline.it

Prezzo: non comunicato.

A favore:
tante novità software, qualità del prodotto, programma di navigazione in Amigaguide di grande qualità.

Contro:
Nulla da segnalare.

Il Set2B: Gfx

Questo CD è il nostro preferito. Riunisce il meglio del software dedicato alla grafica e diverse immagini (sia 2D sia 3D che "scannerizzate"). Questo secondo CD consiste in ben 600 Mbyte di **picture**, 180 Mbyte di software grafico, 150 Mbyte di software non categorizzabile e 10 Mbyte di CHART. Ci è sembrato un po' fastidioso rivedere alcuni file presenti nel CD precedente; forse sarebbe stato meglio aggiungere qualche CHART in più piuttosto che lasciare inutili doppioni. Ma l'autore giustifica questa scelta specificando che il materiale raccolto nel primo CD è composto da copie dei file presenti nei CD successivi (causa notevole abbondanza di spazio libero), e che questi sono comunque solo i files più recenti, oppure sono archivi classificati come "MOST WANTED". Anche in questo caso l'organizzazione del CD rispecchia quello del precedenze e la navigazione è comoda e ben realizzata. Abbiamo fatto una veloce carrellata della directory PIX trovando diverse immagini molto interessanti e ben realizzate, e abbiamo inoltre gradito (e sfruttato) la presenza di una fornitissima directory ICON contenente diverse collezioni di icone pronte all'uso. La directory MISC contiene software di difficile classificazione (software scientifico e archivi MOLTO vecchi). Tra i file per gli scienziati e gli studiosi troviamo il sempre-verde **CPK** (per i chimici e i biologi; in versione Picasso-AGA), alcuni software dedicati alla ricerca (percui molto specifici), un po' di archivi per gli appassionati di astronomia e utility per gli smanettoni dell'elettronica. Nella directory ANTIQ troviamo il famoso **Demo Reel** della **NewTek** (per i nostalgici dei bei vecchi tempi andati...).

Il terzo CD: Fun

Questo CD sembrerebbe (soprattutto dal titolo) come il più ludico dei quattro. Invece non sono solo i giochi i protagonisti di questo CD. Troviamo una quantità enorme di DEMO (circa 630 Mbyte!), 250 Mbyte di giochi, ben 110 Mbyte di software di sviluppo (la directory DEV/ di Aminet), 12 Mbyte di archivi dedicati ai dischi (CD-ROM e interfacce varie), 5 Mbyte riguardanti l'hardware (driver e trucchetti) e ancora altri 10 Mbyte di CHARTS. Le DEMO sono tutte di ottima qualità ma riteniamo siano di difficile "consulta-

zione" in quanto legate strettamente all'hardware della macchina ospite. Le configurazioni ideali per un paio di settimane (vista l'enorme quantità) passate tra DEMO e slideshow sono: per le versioni AGA e/o universali un semplice 1200 (magari con un po' di FAST), per le versioni solo ECS un A500 o un A2000 senza schede acceleratrici. Il 4000, vista la sua struttura accelerata e le sue idiosincrasie hardware, può spesso dare problemi e bloccarsi con enorme facilità. Stesso discorso per le macchine "pompate" (come la nostra) che magari implementano RAM non autoconfigurante e posseggono schede grafiche di vario tipo. Nel settore giochi possiamo segnalare la presenza di una Top Ten che aiuta nella scelta del gioco più gettonato (accessibile tramite il solito file README presente nella root del CD) e che può risultare utile a chi di giochi non se ne intende un granché. Segnaliamo il mitico **Deluxe Galaga**, **Carnage,** un gioco per "violenti", e la demo giocabile di **Alien Breed 3D**. Questa Top Ten segnala anche i migliori giochi suddividendoli per compatibilità, il che risulta molto utile e fa risparmiare un bel po' di tempo ai possessori delle famose macchine "difficili"! Le directory successive contengono diverse utility per sviluppatori (tra cui l'intero pack dello **GNU C** versione 2.70; una valanga di Mbyte suddiviso in 13 archivi), una discreta quantità di utility di controllo per CD-ROM e dischi fissi (programmi diagnostici, player CD audio e altre utilità). Questo è il CD che ci è piaciuto di più, soprattutto vista l'enorme quantita di Mbyte presenti (anche se non è il più "pieno" di tutti e quattro).

Il quarto e ultimo: Mods

Quest'ultimo CD è veramente "zeppo di bit" ed è il CD più sovraccaricato dell'intero SET. Amiga si è fatta conoscere grazie alla grafica, al sistema operativo e alle notevoli capacità sonore. Questo CD mette in mostra l'ultima qualità di Amiga portando con sé circa 840 Mbyte di moduli musicali pronti per essere "suonati". Oltre a questa valanga di moduli troviamo una ricca collezione di software di comunicazione (ben 150 Mbyte) tra cui **AmiTCP** e client annessi, il solito aggiornamento per i possessori di **Term**, qualche interessante patch per la seriale e/o schede multi-IO e una discreta quantita di software per la gestione di BBS, E-Mail (dato un'occhiata a **Thor**...) e FidoNet. Concludiamo con circa 30 Mbyte di software per la musica (segnaliamo gli ottimi **AudioLab** e **OctaMED v4.0**; il primo scritto e presentato nel recente IPISA 95 dal suo autore Maurizio Ciccione) e i soliti 10 Mbyte di CHART. In conclusione questo Aminet Set ci è piaciuto molto, come del resto tutti i prodotti Aminet che escono mensilmente. Questa enorme quantità di byte dimostra quanto sia prolifica la comunità Amiga e fa ben sperare per un futuro sempre più roseo e ricco di software. Ci pare sempre più evidente che il mercato PD Amiga non ha eguali in tutto il mondo e che rimane il "pilastro" che ha sostenuto, sostiene e sosterrà il nostro beneamato computer.

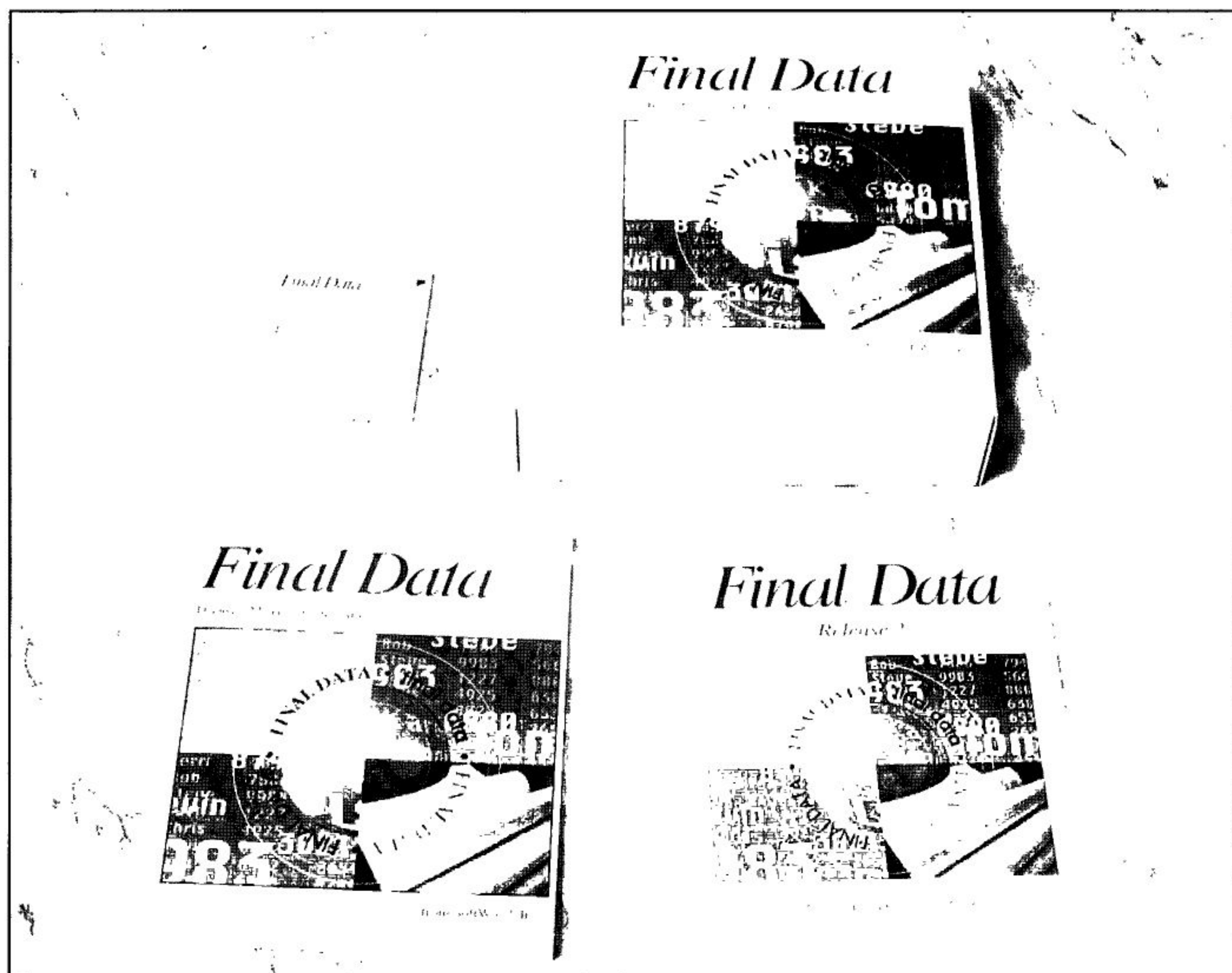
Come reperirlo

Per evitare costosi ordini, è possibile ordinare direttamente in Germania al numero (0332)76.80.00, via fax (0332) 76.72.44 o via Email info@dbline.it. Ricordiamo inoltre che da febbraio è attivo il dominio http://www.dbline.it dove reperire tutte le informazioni sui prodotti trattati dalla casa di Malgesso.



La Softwood rilancia...

Nella sempre più serrata lotta tra i Database "semipro" per Amiga, la Softwood rilancia presentando la versione 3 di Final Data.



Final Data Release 3

di ***Marco Milano***

Negli ultimi mesi abbiamo recensito un numero eccezionalmente alto di database, una tipologia di software che su Amiga era stata praticamente dimenticata dopo l'ormai vetusto aggiornamento di SuperBase Pro 4.
Improvvisamente, siamo stati testimoni di una vera "piena", ed abbiamo recensito e confrontato tra loro ben tre nuovi pacchetti: Final Data 2, Datastore e DataNEXUS.
Tutti e tre i programmi si sono rivelati di ottimo livello, pur non raggiungendo le caratteristiche di professionalità di SuperBase, e sono stati da noi definiti "semiprofessionali", per un uso amatoriale o in attività professionali che non richiedano l'uso di relazionalità tra più database separati, di mul-

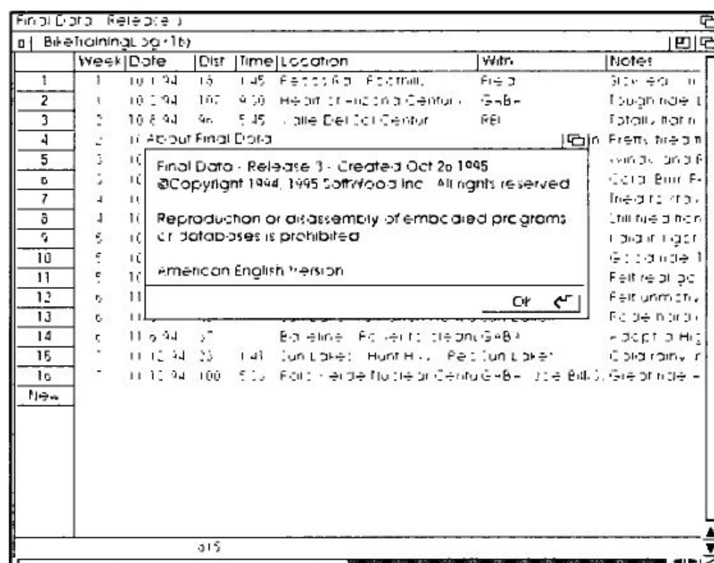
timedialità spinta o di funzioni particolari. Un campo di utilizzo che copre comunque gran parte delle esigenze dell'utenza Amiga, vista la triste preponderanza dei PC IBM compatibili negli uffici.
Mentre i più esigenti restano in attesa che l'attuale padrone dei diritti di SuperBase si decida a svilupparne una nuova versione, tutti gli altri hanno ora molto tra cui scegliere; e proprio quando sembrava che l'ondata fosse terminata, ecco che Final Data si ripresenta in una nuova versione, la terza della serie, per affermarsi sugli avversari che nel frattempo lo hanno sfidato.
Le novità rispetto alla versione 2 sono principalmente "multimediali": il grande salto nelle funzionalità specifiche di gestione dei database è stato tra le versioni 1 e 2, con l'inserimento di potenti funzioni di ricerca e realizzazione di Report. Nella versione 3 è stato inserito il supporto di grafica, suoni ed animazioni tramite il supporto dei DataType (che era uno dei vantaggi del rivale DataNEXUS) per i possessori di WB 3.0 o superiore, ed altre cosette che vedremo più avanti.
La confezione di Final Data è enorme e, nonostante la gommapiuma, il contenuto è comunque succoso: un grosso manuale principale, la cartolina di registrazione, un secondo manuale di Addendum che contiene le novità della Release 2 e della 3, e due dischetti.
Nella versione 2 il programma era su un solo floppy, ma in realtà anche la Release 3 occupa un solo disco: il secondo floppy è infatti dedicato ad un Database dimostrativo delle funzioni di supporto DataType, con immagini, suoni ed animazioni.
Come nella Release 2, la documentazione è interamente in inglese. Il manuale principale è ottimamente realizzato, e non mancano le illustrazioni.
Il manualetto dedicato alle novità ha visto il suo spessore aumentare da 25 pagine nella Release 2 a 40 pagine nell'attuale versione 3, ed è ben organizzato in sezioni.
Il giudizio sulla manualistica è molto positivo, sia come completezza sia come semplicità di lettura (per chi conosce l'inglese...).
I requisiti minimi per utilizzare Final Data 3 sono modesti: qualunque Amiga con almeno 1 MByte di RAM, un floppy drive, AmigaOS 1.3 o superiore. Per utilizzare i DataType è richiesto il WB 3.0, mentre per usare il DataType dedicato alle animazioni e supportare l'esecuzione di campioni sonori molto lunghi è necessario il WB 3.1 (si tratta comunque di limitazioni dei DataType originali dell'AmigaOS, non del programma: ad esempio, il DataType Anim è stato introdotto solo con la versione 3.1 del WB).
Il programma funziona anche direttamente da floppy, ed è possibile creare Database di una certa dimensione utilizzando solo i dischetti. Il dischetto originale non è protetto dalla copia, e fortunatamente non sono presenti altri metodi di protezione basati sul manuale o su odiose Dongle. Questo rispetto per l'utente, ed il prezzo enormemente inferiore a quanto viene richiesto per programmi analoghi su PC compatibili, dovrebbe spingere anche i più biechi pirati a comprare il programma originale.

Installazione

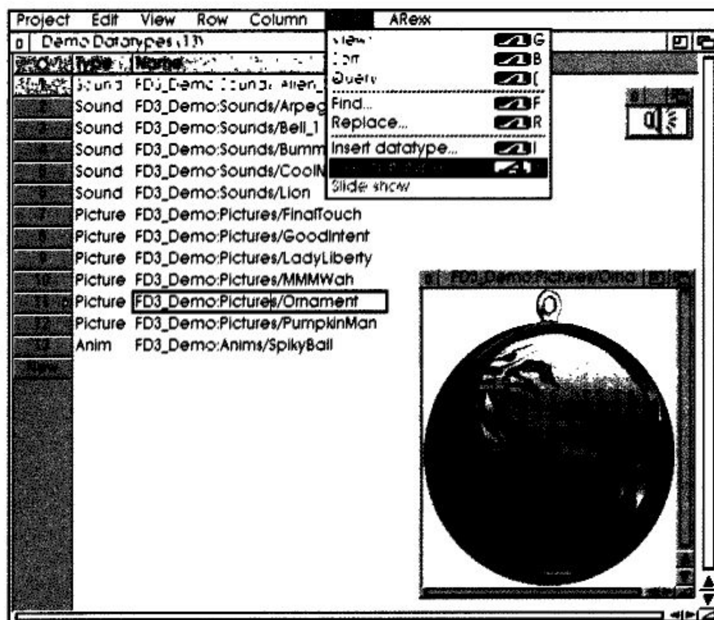
L'installazione su hard disk viene eseguita tramite l'Installer ufficiale Commodore. La procedura è illustrata nel manuale con dovizia di particolari. Nel caso si stia effettuando l'upgrade dalla versione 2, si dovrà selezionare come Directory destinazione quella in cui è già contenuto il vecchio Final Data, così l'Installer si accorgerà della precedente versione, e selezionerà automaticamente per l'installazione solo le sezioni del programma che hanno subito delle modifiche, lasciando inalterato il resto.
L'occupazione di spazio su hard disk è aumentata solo di una ventina di KiloByte: 420K, compresi 50K di esempi. Per lanciare il programma basta cliccare sulla sua icona da WB, ed apparirà una finestrella con le opzioni schermo: apertura direttamente sul Workbench, o su schermo proprio con risoluzioni selezionabili tra Interlacciato, Non Interlacciato e "Stessa del Workbench". Il numero di colori utilizzabili è a nostra discrezione, fra 2 e 256.
Peccato, speravamo che nella nuova Release sarebbe stato inserito un Requester di Sistema con la possibilità di selezionare qualunque risoluzione, invece si deve ancora ricorrere al vecchio trucco di configurare il workbench nella risoluzione desiderata e selezionare "Stessa del Workbench" nel requester di Final Data.

Filosofia e caratteristiche

Facciamo subito una precisazione: per un'analisi più approfondita del manuale, delle funzioni e della filosofia di Final Data, oltre che per una spiegazione dei concetti principali relativi ai Database dedicata ai neofiti, vi rimandiamo alla recensione della Release 2, apparsa nel mese di settembre 95 su EAR.
La filosofia di Final Data è abbastanza diversa da quella di database professionali come SuperBase Pro, o come i principali database per PC: non si tratta di un database relazio-



La schermata iniziale di Final Data Release 3, terminato nell'ottobre 95.



Gestione immagini e suoni: notare l'altoparlante in alto a destra per ascoltare i campioni, e la funzione "View DataType" che apre la finestra grafica sullo schermo di FData a 256 colori.

nale, ma "Flat File", ovvero non è possibile creare due o più database diversi e definire dei legami tra di loro per interrogazioni incrociate.
Un'ulteriore differenza è nel modo di concepire l'organizzazione dei dati: in SuperBase si definiscono dei Campi (nome, indirizzo, telefono) e questi verranno riempiti con dei dati (i nomi e gli indirizzi veri e propri); ogni insieme di dati relativi ai vari Campi costituirà un "Record", ovvero una scheda come quelle dei vecchi schedari cartacei, ed i Record saranno visualizzati uno dopo l'altro. Volendo, in SuperBase si può attivare anche la visione "tabellare", ovvero ogni Campo sarà una colonna, ed ogni Record una riga di dati.
Final Data è invece organizzato in modo esclusivamente tabellare: ogni colonna è un Campo, ed ogni riga è un Record. Non è possibile avere un'organizzazione "a schedario". Il database apparirà esteriormente come uno SpreadSheet, come una serie di righe e colonne.
Le caratteristiche più importanti di Final Data 3 sono rimaste praticamente immutate dalla versione 2: numero illimitato di colonne e righe; possibilità di riposizionare e ridimensionare (anche automaticamente) le colonne; possibilità di aggiungere o cancellare Campi in qualsiasi momento; Sort possibile su una o più colonne da noi selezionate; numerose tipologie di Campi; operazioni di Cut&Paste e Totali di colonna; importazione di Database ASCII o creati con PenPal, FileIIsg e MiAmigaFile; Mail Merge con i word processor Final Copy e Final Writer; possibilità di tenere aperti più Database contemporaneamente; supporto estensivo ARexx; stampa di Report su qualunque stampante o verso disco; scrolling "real time". Nella Release 3 e possedendo il WB 3.0/3.1, a queste caratteristiche si aggiunge il supporto dei DataType.
Il pacchetto è dunque molto interessante e di notevole potenza.

Prova sul campo

Appena lanciato, il programma apre uno schermo bianco, pronto per la definizione di un nuovo database; l'About ci informa che si tratta della Release 3 del 26 ottobre 1995, posteriore di soli sei mesi alla Release 2.
Le tipologie di Campi definibili sono numerose, anche se non paragonabili a quelle di SuperBase: Testo, Data, Ora, Numeri, Formule, Memo (per inserire note di qualunque lunghezza). Le opzioni per i Campi testuali comprendono filtri sui caratteri accettabili, ma anche in questa versione non ci sono utilissime funzioni come le maiuscole automatiche; i Campi numerici continuano a non avere la possibilità di definire limiti oltre i quali le cifre non sono accettate. I Campi Data e Ora hanno complete opzioni sul formato, ed i Campi Formula sono di semplice definizione tramite interfaccia grafica simile ad una calcolatrice da tavolo. La larghezza delle colonne può essere variata facilmente, trascinandone i confini con il mouse.

Flessibilità

Una delle difficoltà maggiori nell'uso di SuperBase si incontra quando si vuole ridefinire o cancellare un Campo. In Final Data è possibile ridefinire i campi con semplicità, e l'unica limitazione già presente, ovvero non poter cambiare la tipologia di un Campo quando vi siano già dei dati nel Database, è stata superata nella Release 3 tramite la funzione "Convert Data", inimmaginabile in altri database più "tradizionali".
La cancellazione di un Campo è sempre possibile, tramite il gadget "Delete". L'ordine dei Campi può essere variato semplicemente selezionando un Campo e spostando il cursore che ne decide la posizione.
Le funzioni di Sorting sono ben implementate: a differenza di SuperBase, è possibile anche definire più indici contemporanei (ad esempio mettere delle persone in ordine di cognome, le persone con lo stesso cognome in ordine di nome e gli omonimi in ordine di età). Si può anche ordinare i dati indicizzandoli in ordine ascendente per un Campo e discendente per un altro. Non è però possibile tornare alla disposizione dei dati precedente ad un'operazione di Sorting.
Le Query, vero motore di un Database, erano state introdotte come novità nella Release 2, e sono rimaste immutate, essendo già notevolmente avanzate: sono presenti gli operatori "classici" (=, maggiore, minore, minore=...) e gli operatori Booleani (AND, OR e NOT) necessari a collegare più richieste. Inoltre, sono presenti delle Funzioni come "Contains" (cerca tutti i Record che contengono una certa stringa) o "Range" (tutti quelli il cui valore è compreso tra due estremi).
Final Data in questo campo è decisamente superiore a DataNEXUS e Datastore: è possibile inserire condizioni lunghe e complesse, collegate da svariati operatori Booleani, sempre con una notevole velocità di ricerca.
Final Data può stampare dei Report o delle etichette. I Report sono organizzati con i dati in righe e colonne, e possono essere relativi all'intero Database o contenere solo

i dati selezionati da una Query.
Le opzioni di stampa sono numerose: totali a fine colonna, separatori tra colonne e righe, stampa dei Memo ecc. Nella stampa delle etichette si può decidere quante inserirne verticalmente ed orizzontalmente in ogni pagina stampata. La stampa è molto veloce, ma può utilizzare solo i Font interni della stampante: anche stavolta, la Softwood non ha migliorato nella Release 3 questa funzione, dunque niente Font personalizzati o vettoriali.
Il programma è fornitissimo di comandi ARexx, utili per farlo comunicare con altri programmi e controllarlo "a distanza" tramite Script, e nell'ultima versione ne sono stati modificati alcuni ed inseriti di nuovi, relativi alla conversione di Tipi di dati ed alla visualizzazione della grafica tramite DataType.

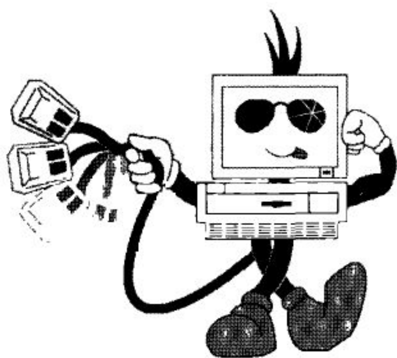
Tutte le novità

Ed ora vediamo da vicino tutte le differenze tra la Release 2 e la 3.
C'é stato innanzitutto un lavoro di riordino dei menu: alcune funzioni sono state raggruppate diversamente, altre spostate da un menu ad un altro, nuovi menu sono stati creati, rendendo il programma maggiormente funzionale.
Nel menu Project è stata inserita la voce Program nel sottomenu Preferences, per decidere se grafica ed animazioni devono essere visualizzate in uno schermo separato, se il programma deve utilizzare i File Requester proprietari o gli ASL, e se aprendo un Database le dimensioni di finestre e colonne devono essere automaticamente adeguate alla lunghezza dei dati in esse contenuti.
È stato inserito un nuovo menu View che permette di eseguire il suddetto adeguamento relativo alle finestre nel Database su cui stiamo lavorando.
Alcune funzioni precedentemente site nel menu Row sono state raccolte nel nuovo menu Tools: Sort, Query, Find&Replace; accanto ad esse troviamo i comandi per l'inserimento e la visualizzazione/ascolto dei DataType. Sempre qui è stata inserita la funzione di SlideShow, che come immaginabile visualizza in sequenza tutti i dati grafici presenti in un Campo.
Nel menu Column è stata inserita la funzione per adeguare la larghezza della colonna alla lunghezza massima dei dati inseriti; nello stesso menu è ora presente la nuova funzione "Convert Data", che consente l'immediata conversione di un Tipo di Campo in un altro (ad esempio, un numero convertito in data, o un testo in Memo).
Quest'ultima funzione rappresenta un'ulteriore semplificazione della gestione dei dati, che nei Database di vecchia concezione (ed anche in SuperBase) era assolutamente vietata: ricordiamo che la definizione dei Campi era rigidissima, non consentendo di ridefinire un Tipo di Campo dopo la sua creazione, se non ridefinendo tutto il Database e perdendo tutti i dati!
Infine, sono stati aggiunti alcuni comandi ARexx, ed altri sono stati modificati nella sintassi.
La novità principale è però il supporto dei DataType: grazie ad essi Final Data diventa "multimediale", potendo gestire Database con grafica, sonoro ed animazioni. Ma come avviene tale gestione?
Iniziamo dal sonoro: se clicchiamo su una casella contenente il riferimento ad un campione audio e selezioniamo "View DataType" da menu, sarà aperta una finestrella con altoparlante, identica a quella di DataNEXUS, cliccando sulla quale potremo ascoltare il campione. La procedura andrà ripetuta per ascoltare altri file, rendendo il tutto un po' macchinoso, nonostante la presenza di uno shortcut per la funzione "View DataType" renda la cosa un po' più rapida. La stessa funzione andrà invocata per visualizzare un'immagine IFF (sino a 256 colori): si aprirà subito una finestra contenente l'immagine, finestra dotata dell'ottima caratteristica di autodimensionarsi.
Non è però possibile aprire più finestre visualizzando varie immagini in contemporanea: se carichiamo una seconda immagine, sarà visualizzata nella stessa finestra, al posto della precedente.
Le animazioni saranno anch'esse visualizzate in finestra, ma tramite le apposite opzioni.

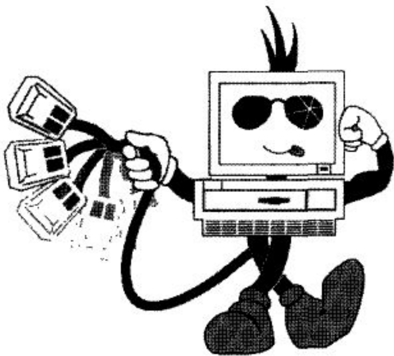
Pregi, difetti, confronti...

Alcune carenze rispetto a SuperBase e a Datastore sono importanti: la mancanza di limiti per le cifre fuori dei quali un Input non sia accettato dal programma e l'assenza di presentazione "a schede" dei dati.
Datastore però ha carenze ancor più gravi rispetto a Final Data, a causa della presenza di sole due condizioni per ogni Query e dell'assenza di implementazione ARexx, mentre il vantaggio della gestione grafica è ora stato annullato.
Nel campo grafico però, è DataNEXUS ad avere la maggiore flessibilità, gestendo non solo i DataType, ma anche file SMUS, ANIMBrush, IFF24, MED, icone WB, Font Compugraphic e ColorFont, CDXL CDTV e CD-32, LHA,

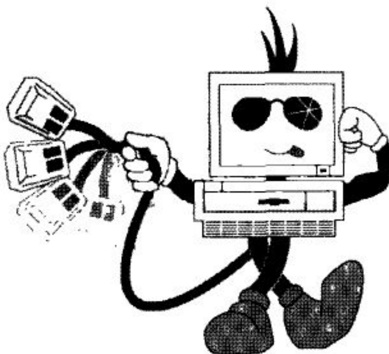
La nuova potente funzione della Release 3 che permette la conversione di Campi da un formato all'altro, convertendo anche i dati già presenti.

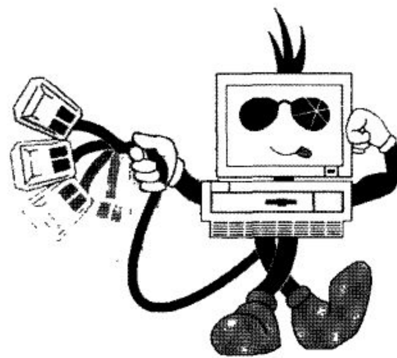


ZOO, ARC, ZIP, PowerPacker, PROTRACKER, AmigaGuide, Codice Oggetto...
Anche DataNEXUS ha però un'importante limitazione, la stessa di Final Data 3: a differenza di SuperBase o Datastore, essi non hanno la possibilità di posizionare le immagini in una zona fissa creata nella scheda (anche perché in FData3 non ci sono schede), bensì queste saranno visualizzate su schermo proprio o in finestra indipendente. Ciò può essere un vantaggio in alcuni casi, ma impedisce di scorrere i Record e vedere le foto accanto ai dati delle persone. Solo con SBase si può realizzare un archivio grafico con unico Front-End, stile Polizia, o un Database di cantautori con foto e campioni digitalizzati delle canzoni. Altre carenze non risolte dalla Release 3 sono l'impossibilità di "maiuscolizzare" automaticamente tutto o solo l'iniziale di un campo testuale, l'assenza di una funzione di Undo, l'impossibilità di stampare con Font vettoriali, l'assenza di limiti per i dati numerici.
Un grosso pregio è invece l'implementazione molto professionale di Query e Report, certamente la caratteristica più importante in un Database. Altri lati positivi: il supporto di Sottoindici illimitati, assenti in SuperBase, la possibilità di definire modalità differenti per l'immissione ed il display delle date, e la solidità del software, che lavora bene in multitasking e gestisce correttamente



molti Database aperti contemporaneamente.
Se avete seguito la lunga serie di recensioni sui Database avrete certamente un'idea personale. Le nostre conclusioni sono un po' complesse: tanto per cominciare, SuperBase Pro è sempre irraggiungibile, ed indispensabile per un uso professionale.
Tra gli altri contendenti "semipro" il migliore è forse DataNEXUS, viste la presenza di tipi di Campo e di condizioni assenti in tutti gli altri Database per Amiga, il controllo della stampa, e gli innumerevoli tipi di file multimediali supportati; ma è certamente poco flessibile ed è dotato di irritanti gadget non standard.
Final Data, ora che può gestire grafica e sonoro, si piazza molto vicino, vista la completezza delle Query e la





flessibilità data dalle nuove funzioni di conversione dati.
Queste funzioni erano il fiore all'occhiello di Datastore, che ha anche il vantaggio di avere una struttura "a schede" e la gestione grafica simile a SuperBase, con una specie di "Form Editor", ma è molto carente nelle funzioni di Query: tutto sommato Datastore si piazza quasi alla pari con Final Data 3. Come vedete, non è facile fare una scelta, a meno che le esigenze non siano specifiche: per il multimedia consigliamo senz'altro DataNEXUS, per una gestione professionale dell'interfaccia grafica e delle schede il migliore è Datastore, mentre per un uso orientato alle funzionalità di ricerca ed analisi dei dati il migliore è proprio Final Data 3.



About Final Data Release 3

Prodotto da:
SoftWood, Inc.
P. O. Box 50178
Phoenix, Arizona 85076 - USA
Tel. (001)602.431.9151

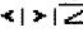
Distribuito da:
non ufficialmente distribuito.

Prezzo: non comunicato.

Configurazione richiesta:
Qualunque Amiga, 1 MByte RAM, AmigaOS 1.3 o superiore, Floppy Drive. AmigaOS 3.0 per gestione grafica e sonoro (DataType), AmigaOS 3.1 per gestione animazioni.

A favore:
Query molto potenti, semplicità di utilizzo, grande flessibilità, più database aperti contemporaneamente, sottoindici, gestione grafica e sonoro.

Contro:
Solo visione tabellare dei dati, stampa solo con Font stampante, mancanza filtri di ingresso dati, non è relazionale.



Deluxe MIDI Converter v1.2 e RiffGrabber

Torniamo ad occuparci di musica con due utility che migliorano notevolmente le prestazioni di Deluxe Music 2. Il mercato MIDI Amiga è un po' fermo e in questo momento la grossa novità dovrebbe essere il rilascio di Superjam v2.0 che stiamo tutti aspettando con ansia

di ***Marco Milano***

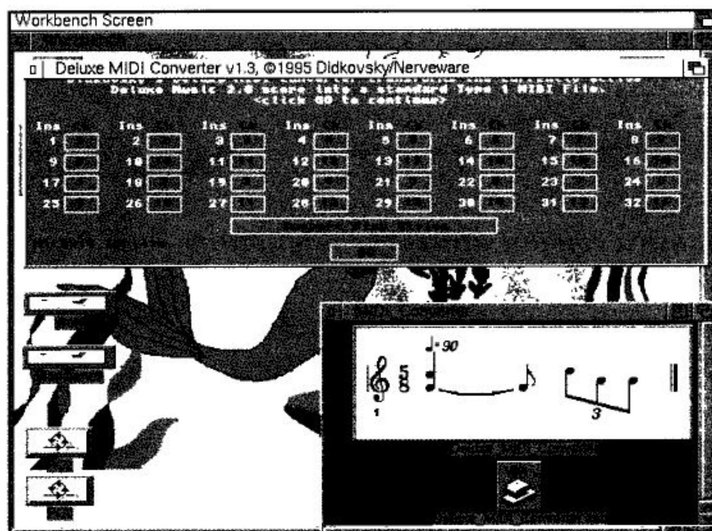
Deluxe Music 2 è il miglior programma Amiga per creare ed editare partiture musicali "classiche". Seppur inferiore ai costosissimi pacchetti professionali esistenti su Mac e PC, come "Finale" o "Score", si tratta di un programma che consente di realizzare partiture dall'aspetto molto gradevole con notevole flessibilità. Una delle limitazioni di questo programma è però l'esecuzione dei brani: sebbene le partiture possano essere eseguite dall'interno di DMusic 2 anche via MIDI, la generazione di file MIDI Standard è spesso necessaria per editare il brano, realizzato come partitura scritta, con potenti programmi Sequencer (ad esempio Bars&Pipes Pro) che sono più adatti per modificare la parte esecutiva di un pezzo musicale. Purtroppo, la conversione effettuata da DMusic è abbastanza limitata, mancando di trascrizione della dinamica, dello stile di esecuzione e del legato/staccato, e sembra ci siano dei bug nella trascrizione di brani molto lunghi e complessi.
La poco nota software house di New York "Nerveware" ha deciso di colmare queste carenze, presentando una Utility che effettua la conversione dei brani in formato Standard MIDI File con notevole precisione ed una nutrita serie di opzioni.

Installazione di Deluxe Midi Converter

Il software è contenuto in un unico dischetto che invece di essere il solito Bulk è un ottimo floppy marcato SONY. L'etichetta del disco è ornata dal simbolo della software house: un pentagramma con alcune note. Il programma è grande meno di 100K, ed è installabile su hard disk tramite una utility non standard veramente pessima (é necessario digitare da tastiera l'identificativo dell'unità su cui effettuare l'installazione, non è possibile selezionare con il mouse una directory di destinazione...): potevano usare l'Installer Commodore! Insieme al programma verrà copiato su HD anche un file contenente la documentazione, di circa 11K, in formato testo (niente AmigaGuide), ma ben realizzata ed esauriente.
I requisiti per utilizzare il programma sono: qualunque Amiga dotato di almeno 1,5 Mbyte di RAM, Workbench 1.3 o superiore, ovviamente Deluxe Music 2, e ARexx in funzione. Non sarà necessaria alcuna conoscenza di programmazione ARexx, ma esso dovrà essere attivato per permettere il funzionamento di Deluxe MIDI Converter. Le richieste di RAM ovviamente aumentano se si vogliono convertire partiture molto lunghe o complesse. Ecco le principali caratteristiche dell'utility: conversione accurata di durate, gruppi irregolari, segni dinamici (p, mf, f...), legature (ottimo!), cambio di strumenti e stili di esecuzione. Creazione di una traccia MIDI contenente le indicazioni di tempo e metronomo.

Dalla carta all'orecchio

La conversione in MIDI File Standard permette non solo di caricare ed editare le proprie composizioni in Sequencer alla Bars&Pipes, ma anche di poterle eseguire con i vari Player di file MIDI, di trasportare i nostri brani su altri computer, di eseguirli su tastiere dotate di lettore floppy, e di esportarli verso programmi di editoria musicale più potenti di DMusic, come Finale, per stamparli con qualità tipografica. Appena installato il programma, notiamo la sua gigantesca icona, molto bella, che rappresenta fedelmente una battuta di musica composta con DMusic, e che, se cliccata, si trasforma in una lista di eventi MIDI. Attiviamo l'ARexx bicliccando sull'icona "RexxMast" presente nel cassetto "System" del WB, biclicchiamo la grossa icona di Deluxe MIDI Converter, ed il programma parte, aprendo una finestra sul WB.
Il funzionamento del programma è semplice: in background facciamo partire Deluxe Music 2 ed al suo interno carichiamo la partitura che vogliamo convertire; settiamo i canali MIDI verso cui vogliamo indirizzare i vari strumenti di DMusic nella finestra di Deluxe MIDI Converter, decidiamo se vogliamo convertire anche gli Stili di esecuzione, infine clicchiamo su "Go". DMIDI Converter ci mostrerà un File



Deluxe MIDI Converter nella sua finestra, con le corrispondenze tra strumenti e canali MIDI; notare la bella icona del programma, rappresentante una partitura.

Requester in cui specificare nome e percorso del file MIDI generato, dopodiché provvederà a convertire la partitura in file MIDI Standard.

Il processo di conversione è decisamente lungo, anche su A4000/040: la conversione di un semplice brano pianistico formato da cinquanta battute ha richiesto più di trenta secondi, e la Fuga di Bach a quattro parti presente come Demo in DMusic 2 ha richiesto ben 1 minuto e 45 secondi.

In DMusic, invece, la conversione avviene immediatamente, ed il file viene salvato in formato MIDI senza alcuna attesa. I file MIDI generati sono di Tipo 1, quelli con tracce separate per ogni canale (compatibili con la maggioranza dei programmi); gli altri Tipi di file MIDI sono lo "0", la versione più antiquata con tutti i canali su un'unica traccia (che non tutti i Sequencer possono caricare), ed il Tipo 2, praticamente inutilizzato (invece che in Tracce è organizzato a "Pattern" che si ripetono).

I vantaggi rispetto alle conversioni effettuate direttamente da DMusic 2, oltre alla maggior precisione ed all'assenza di bug in brani complessi, sono principalmente nella fedeltà della trascrizione dinamica ed espressiva: DMusic genera un file MIDI in cui tutte le note hanno la stessa Velocity (64), ovvero il brano sarà uniformemente "mezzoforte", senza considerare le variazioni dinamico-espressive che avevamo inserito in partitura, né le legature di portamento. DMIDI Converter, invece, provvede a trasformare le indicazioni di piano, forte, fortissimo ecc. in variazioni di Velocity, ad allungare le durate delle note per dare l'effetto del legato quando ci siano legature in partitura, e così via.

Inoltre, il programma genera un Master Track con le indicazioni di tempo, mentre DMusic inseriva tali informazioni nella prima traccia.

Va però detto che DMIDI Converter non è esente da difetti: nella suddetta Master Track non sono trascritte le indicazioni di tonalità (e relative alterazioni in chiave) che vengono invece inserite nella prima traccia del brano da DMusic, e che potevano essere lette ad esempio da Bars&Pipes Pro. Anche la trascrizione della velocità di esecuzione necessita di qualche attenzione: nessun problema se il metronomo è stato inserito in partitura, anzi, DMusic ha un bug per cui sottrae una unità al tempo inserito (ad esempio 160 diventa 159); ma se la velocità di esecuzione è stata solo settata nelle opzioni di DMusic senza inserirla nella parte, DMIDI Converter non la trascriverà, generando un brano al tempo standard di 120 bpm.

Conclusioni

Il programma è utile e fa bene il suo lavoro, ed è encomiabile che qualcuno cerchi di migliorare un ottimo prodotto come Deluxe Music, che purtroppo non viene aggiornato e migliorato dalla Electronic Arts, ormai dedita al più lucroso campo dei PC e dimentica della fama e del denaro acquisiti con i programmi Amiga (Deluxe Paint su tutti). L'unico difetto è costituito dal prezzo: 50 dollari, pari a circa 80.000 lire, sono veramente tanti per una Utility di questo genere. È un programmino che sarebbe consigliabile senza riserve a tutti gli utenti di DMusic 2, ma un simile prezzo porta a chiedersi se ne valga la pena. In fondo DMusic già può salvare in formato MIDI, ed è in grado di trascrivere nei file MIDI i gruppi irregolari, le variazioni di tempo nell'ambito del brano, e di "sviluppare" ritornelli e finali "1.2". Dunque il principale vantaggio, quello di una conversione delle dinamiche in partitura, può non valere le 80.000 lire richieste.

Discorso economico a parte, il giudizio su Deluxe MIDI Converter è positivo, dunque speriamo che la Nerveware si ravveda e ci proponga i suoi programmi ad un prezzo più abbordabile. A questo costo, ci sentiamo di consigliare il programma solo a chi compone brani in stile classico, dove l'importanza di una conversione che tenga conto della dinamica e soprattutto del "legato" è notevole, oppure a chi vuole esportare le partiture per la stampa con Finale, operazione in cui abbiamo verificato una grossa differenza a favore di DMIDI Converter, dovuta alla maggior precisione nella conversione MIDI rispetto a DMusic.

RiffGrabber 1.1

Deluxe Music 2 sta attirando interessanti Utility di contorno da parte della newyorchese Nerveware: dopo Deluxe MIDI Converter, che provvede a convertire le partiture di DMusic in file MIDI conservando le indicazioni dinamiche ed espressive, la software house della grande mela presenta un altro programma da affiancare al famoso prodotto della Electronic Arts, e stavolta è qualcosa di veramente importante.

Si tratta di una Utility che aggiunge la funzionalità più desiderata dagli utenti di DMusic, e purtroppo mai implementata dai suoi programmatori: la registrazione in tempo reale delle esecuzioni, proprio come un Sequencer. DMusic infatti è un programma dedicato specificamente alla creazione di partiture musicali, da stampare con ottimi risultati estetici, in cui l'inserimento delle note può avvenire o tramite mouse, o tramite tastiera MIDI, ma sempre "nota per nota": era impossibile far partire un metronomo e suonare una parte, come con un Sequencer. Ed era un vero peccato, perché anche se alcuni Sequencer come Bars&Pipes Pro convertono la musica suonata in notazione tradizionale, la qualità della stampa è sempre inferiore a quella di DMusic, dunque

per avere risultati ottimali era necessario salvare l'esecuzione registrata con B&PPro come file MIDI, poi caricarla in DMusic per stamparla in alta qualità. Il problema principale stava nel caricamento dei file MIDI in DMusic: se la conversione di partiture in formato MIDI ha qualche carenza, tanto da spingere la Nerveware a presentare DMIDI Converter, il percorso opposto, ovvero la conversione di file MIDI in notazione tradizionale, è qualcosa di obbrobrioso! Note tagliate, gambi svolazzanti, quantizzazione inesistente, tracce scomposte... per ottenere una partitura stampabile erano necessarie ore di editing e montagne di pazienza. Ora tutto questo dovrebbe essere un ricordo, se la nuova Utility si dimostrerà all'altezza delle caratteristiche dichiarate dalla casa: cattura in tempo reale delle esecuzioni MIDI da tastiera, quantizzazione intelligente, trascrizione ed importazione automatica in Deluxe Music 2 via ARexx.

Non è necessaria alcuna conoscenza dell'ARexx, basta far partire RexxMast con un clic; è anche possibile salvare le esecuzioni in formato SMUS, per l'importazione nella vecchia versione di Deluxe Music; la quantizzazione è intelligente al punto di riconoscere automaticamente terzine, quintine ecc., cosa questa che nessun programma per Amiga attualmente supporta, e che si trova solo nella sezione di trascrizione da file MIDI del costosissimo Finale per Mac e PC (in Bars&Pipes ad esempio è necessario specificare se la notazione dovrà essere "terzinata" o standard, senza la possibilità di mischiare le due cose).

Installazione e requisiti

Il software arriva su un dischetto di marca SONY, con una bella etichetta illustrata dal pentagramma simbolo della software house.

Il programma è installabile su Hard Disk tramite una pessima utility non standard, invece che con il classico Installer Commodore; le dimensioni di RiffGrabber sono notevoli: quasi 250K, il che testimonia della qualità degli algoritmi di trascrizione.

Sul dischetto sono presenti anche un file di testo contenente la documentazione, un campione audio IFF utilizzabile come metronomo, un ReadMe dedicato alle novità della versione 1.1 ed alcuni Script ARexx che fanno parte di tali novità, permettendo di "switchare" automaticamente via ARexx da RiffGrabber a DMusic e viceversa. Le altre novità della versione 1.1 sono l'inserimento di alcuni utili shortcut da tastiera (ad esempio la pressione della barra spaziatrice per far partire la registrazione, del tasto P per il Playback, ecc.), e la risoluzione di un piccolo bug. I requisiti per utilizzare il programma sono: qualunque Amiga dotato di almeno un MByte di RAM, Workbench 1.3 o superiore, interfaccia MIDI, tastiera o chitarra MIDI; ARexx in funzione e Deluxe Music 2 se si vuole usufruire dell'importazione in tempo reale, altrimenti Deluxe Music Construction Set 1.0 per caricare i file SMUS salvati da RiffGrabber.

Il sogno di ogni musicista

È sempre stato quello di suonare e vedere la propria esecuzione magicamente trascritta in note su una partitura pronta per la stampa. Questo sogno è ormai realizzabile grazie all'informatica musicale, ma non tanto "magicamente": i molti passaggi ed il lungo editing manuale spesso necessari rendono il sogno più simile ad un incubo... Vediamo se RiffGrabber riesce veramente a migliorare questa situazione! Appena caricato il programma apre il suo schermo grigio, su cui sono disposti numerosi gadget dai nomi che indicano chiaramente le varie funzioni: Record, Playback, Tempo, Export, tutto è molto semplice ed immediato.

Proviamo ora "sul campo" ad eseguire una registrazione che contiene terzine di ottavi e quintine di sedicesimi mischiate a normali ottavi e sedicesimi. "Switchamo" su Deluxe Music 2, selezioniamo "New", indichiamo la tonalità sul rigo e torniamo a RiffGrabber; qui inseriamo il Tempo (3/4, 6/8 ecc.), la velocità del metronomo, il numero di battute da eseguire, settiamo i canali MIDI di ingresso ed uscita (è presente anche il "Thru" per ascoltarsi via MIDI mentre si registra), infine premiamo "Record": il metronomo inizia il CountDown, poi ci guida con un campione di batteria durante l'esecuzione. Terminata la performance, potremo riascoltarla non quantizzata tramite "Playback"; dopodiché, cliccando su "Quantize" avremo a disposizione tutte le potenti opzioni di RiffGrabber: è possibile attivare o disattivare il riconoscimento automatico di terzine, quintine e settimine, e addirittura è possibile riconoscere tali gruppi anche se formati da meno note (come in molta musica contemporanea, dove è possibile trovare quintine formate da una pausa più 4 note, e così via). Una volta decise le opzioni, basta cliccare su "To DMCS via ARexx" ed il programma quantizzerà e spedirà tutto a Deluxe Music, nella battuta e sul rigo da noi specificato (cosa che permette di registrare separatamente varie parti di un brano per poi importarle sul pentagramma posizionandole dove necessario).

In alternativa, è possibile salvare il risultato della quantizzazione come file SMUS per l'importazione successiva in Deluxe Music 1.0. Purtroppo non è presente l'opzione di salvataggio come file MIDI Standard, che avrebbe reso interessante l'uso di questa Utility al fianco di un Sequencer, non dotato della possibilità di quantizzare intelligentemente i gruppi irregolari (cioè tutti i Sequencer Amiga). Switchamo su DMusic, ed osserviamo sul rigo i risultati del lavoro fatto. La prima impressione è di grande soddisfazione: per la prima volta vediamo terzine e duine una accanto all'altra, riconosciute automaticamente da RiffGrabber e trascritte con precisione. Con le quintine però il programma talvolta fa un po' di confusione: alcune quartine di sedicesimi eseguite non "a piombo" vengono scambiate per quintine. Tutto sommato, però, il programma fa bene il suo lavoro: è la prima volta che vediamo affiancate terzine e duine senza errori, soprattutto quando il tempo cambia da una battuta all'altra (il programma supporta brani con sezioni in 5/8, poi in 3/4, poi 7/4, senza problemi, adattandosi ogni volta nella quantizzazione al nuovo tempo).



Ecco come si presenta RiffGrabber, con i gadget molto intuitivi per le varie operazioni.

About Deluxe Midi Converter v1.2

Prodotto da:
Nerveware
118 East 93 Street
apt. 9C
New York
NY 10128 U.S.A.
Email. 72250.33130@compuserve.com

Prezzo: 50 dollari

Configurazione richiesta:
Qualunque Amiga, 1.5 MB Ram, WB 1.3 o superiore, DMCS II, Arexx.

A favore:
Trascrizione precisa, fedeltà alle dinamiche espressive, stabilità.

Contro:
Lentezza nella conversione, tonalità non trascritta nella traccia mastro, prezzo elevato.

Proviamo anche la funzione di riconoscimento terzine e quintine formate da meno di 3 e 5 note, e RiffGrabber trascrive senza errori l'esecuzione, esportando in DMusic delle belle terzine e quintine "miste", formate da note e pause. Anche il salvataggio in formato SMUS avviene senza problemi.
Proseguendo le prove notiamo però un difetto inaspettato quanto grave: il mancato supporto di durate superiori al quarto, difetto che perdipiù non è indicato nella documentazione.
Mentre la mancanza dei sessantaquattresimi è chiaramente indicata nel manuale, e non è di importanza fondamentale nella maggior parte della musica, la mancanza di minime e semibrevi è veramente grave, e il fatto che non se ne parli è ancor più grave. Per quanti tentativi abbiamo fatto, non siamo mai riusciti ad ottenere note più lunghe di un quarto, nemmeno tenendo giù un tasto per mezz'ora: il risultato della trascrizione è sempre stato una bella nota da un quarto, seguita da una serie di pause per tutta la rimanente durata della nota.
Certo, il programma è specificamente pensato per trascrivere parti ritmicamente complesse, ma potevano dirlo! Con questa carenza, non è possibile utilizzarlo insieme a DMusic come soluzione automatica Sequencer-notazione, in quanto note da due o quattro quarti se ne incontrano spesso in tutti i tipi di musica. Per aggirare il problema è necessario allungare manualmente tutte le note superiori al quarto.

Conclusioni

A parte il difetto suesposto, il programma fa molto bene il suo lavoro, e risolve il problema di inserire la musica in tempo reale in DMusic 2, a patto di non utilizzare minime e semibrevi. Per ottenere una trascrizione esatta di quintine e settimine è però necessario suonare con notevole precisione, magari riducendo la velocità del metronomo, altrimenti avremo qualche errore di interpretazione.
In definitiva, mentre per DMIDI Converter il prezzo di 50 dollari appariva decisamente alto, per questa utility gli stessi 50 dollari appaiono adeguati: la possibilità di trascrivere gruppi irregolari come le terzine automaticamente e contemporaneamente a gruppi regolari è infatti unica nel panorama musicale Amiga, e su altre piattaforme si paga fior di biglietti da centomila. È però un vero peccato che non siano supportati valori superiori al quarto, cosa che riduce notevolmente il valore del programma: senza questa limitazione, saremmo di fronte a un'utility che vale ben di più delle circa 80.000 lire richieste!
E' destino che debba sempre mancare qualcosa per realizzare il sogno di registrare e trascrivere la propria musica professionalmente su Amiga...
Si potrebbe commentare ironicamente che, in fondo, se non fosse irraggiungibile non sarebbe un sogno.
Ma sempre più spesso ci chiediamo: perché un programmatore deve essere così poco intelligente da "dimenticarsi" sempre delle caratteristiche, magari semplici da implementare, che invece all'utente saltano immediatamente all'occhio come gravi carenze?!



About RiffGrabber v1.1

Prodotto da:
Nerveware
118 East 93 Street
apt. 9C
New York
NY 10128 U.S.A.
Email. 72250.33130@compuserve.com

Prezzo: 50 dollari

Configurazione richiesta:
Qualunque Amiga, 1 MB Ram, WB 1.3 o superiore, Interfaccia Midi, Apparecchiatura Midi, ARexx, Deluxe Midi Costruction Seti 2 (per trascrizioni in real time), DMCS 1 (per la lettura SMUS).

A favore:
Quantizzazione automatica intelligente di terzine e gruppi irregolari, trascrizione precisa, importazione automatica (con DMCS 2), prezzo conveniente.

Contro:
Non riconosce note più lunghe di un quarto, non salva in SMF, qualche errore nelle trascrizioni veloci.

Ora anche i sequencer parlano tedesco...

L'offerta dalla Germania, nuova patria dell'Amiga, si fa sempre più cospicua: la SEK'D ha rinnovato la sua offerta di potenti programmi musicali, tra cui il Sequencer "MIGNON"

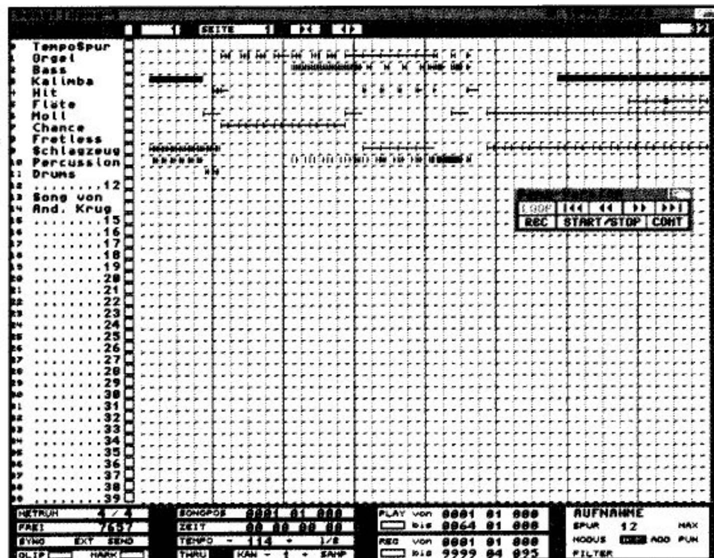
Mignon-PS-SMPTE

di **Marco Milano**

Circa un anno e mezzo fa proponemmo la recensione di un ottimo software di campionamento, Samplitude-Pro II della tedesca "SEK'D". Si trattava di un pacchetto dedicato al campionamento ad 8 e 16 bit, con la possibilità di utilizzare le schede audio tedesche a 16 bit "Maestro Pro" e "Toccata" per registrazione e riproduzione da hard disk, ad un prezzo molto conveniente. Samplitude è stato poi offerto in "bundle" proprio con la scheda "Toccata".

Un anno fa recensimmo un altro prodotto della SEK'D, "MIGNON": un Sequencer dotato di una speciale sezione "Master Keyboard Controller", specializzata per l'uso "live".

Ora quest'ultimo programma si presenta in versione "PS", ovvero "Plus Sample". In pratica, si tratta di un MIGNON con aggiunte delle funzionalità del "fratello" Samplitude, che consentono l'esecuzione di campionamenti a 16 bit contemporaneamente alle tracce MIDI.



La schermata iniziale di MIGNON-PS, con le 40 tracce tutte visibili a schermo. Le barrette nere sarebbero le note...

MIGNON-PS va accoppiato alla economica scheda Toccata, ma può riprodurre suoni a 16 bit anche su un normale Amiga, basta che sia dotato almeno di 68030. Ma attenzione: MIGNON può solo riprodurre i campioni a 16 bit, per registrarle è sempre necessario acquistare Samplitude, che ora si presenta in quattro versioni: Samplitude-Junior (editor di campioni a 16 bit), Samplitude-ProII (con in più hard disk Recording ed editor Time-Line), Samplitude-SMPTE (aggiunge la sincronizzazione SMPTE ed MTC), e Samplitude-MS, versione ridotta offerta in bundle con le schede Toccata e Maestro Pro.

Di MIGNON, invece, esistono ora tre versioni: MIGNON-Junior, Sequencer a sedici tracce (circa 100.000 lire); MIGNON-PS-Junior, Sequencer a quaranta tracce con supporto campioni a 16 bit (circa 200.000 lire); MIGNON-PS-SMPTE (circa 400.000 lire), che ha in più l'ottimo "Master Keyboard Controller" (che inizialmente faceva parte del vecchio MIGNON 2.0) e la sincronizzazione SMPTE ed MTC tramite interfaccia proprietaria (venduta a parte per circa 300.000 lire).

Il pacchetto

Il software è su due dischetti: uno con il programma ed uno con Song di esempio e relativi campioni a 16 bit.

Il manuale è ben organizzato: indice dei contenuti ed analitico, introduzione, funzioni Play-Rec, Editing, Song, SMPTE, uso del Master Keyboard Controller e dei suoi "Setups", controllo dei campioni a 8 e 16 bit. Un'appendice si occupa di installazione, shortcut, formati MIDI, multitasking e così via. La trattazione dei vari argomenti è molto completa.

La configurazione minima richiesta è: qualunque Amiga con almeno 1 MByte di RAM, interfaccia MIDI, Expander e Master Keyboard (o tastiera dotata di entrambe le funzioni); scheda Toccata per eseguire sino a 32 campioni a 16 bit contemporaneamente, oppure Amiga dotato di 68030 per eseguire sino a 8 campioni a 16 bit tramite l'audio Amiga.

Sequencer grafico, quaranta tracce (sedici nella versione Junior), multitasking, fino a 10 Song aperte in contemporanea (una sola nella versione Junior), risoluzione da 24 a 768 ppq, supporto SMPTE, MTC e MIDI Clock (assenti nella versione Junior), Cut&Paste grafico con filtri, Quantize, Transpose, supporto SysEx, supporto Standard MIDI File Tipo 0 e 1, possibilità di sincronizzazione totale con Samplitude-SMPTE, Setups per Master Keyboard (assenti nella versione Junior).

Alcune caratteristiche sono degne di nota, e non sono rintracciabili sui Sequencer più blasonati (Bars&Pipes, KCS o Music-X): più Song aperte insieme (nessuno le implementa), risoluzioni di ben 768 ppq (B&P arriva a 192, KCS a 384), supporto di "Setups" per le Master Keyboard.

Il software

Sul dischetto principale è presente una utility per l'installazione automatica su hard disk. Carichiamo il software, ed appare una schermata di benvenuto con le informazioni sulla casa produttrice, la versione del software e l'ammontare di memoria Chip e Fast libera.

Tramite un menu aggiunto nella nuova versione è possibile selezionare la risoluzione scegliendo tra PAL HiRes, PAL HiRes Interlace, Multiscan Productivity, Euro72 e DoublePAL HiRes NoFlicker.

La schermata principale mostra una rappresentazione grafica, tramite barrette, del contenuto delle quaranta tracce; a sinistra di queste sono presenti numero della traccia, nome (cliccando sul quale si ammutolisce la traccia), ed un quadratino, cliccando il quale si apre una finestra con le opzioni relative.

Le opzioni permettono di modificare il nome della traccia, la Patch ed il Canale MIDI utilizzati, il tipo di traccia tra MIDI, "MaKe" (ovvero speciale per l'uso con il Master Keyboard Controller) e Sample (ovvero traccia con campioni digitalizzati, novità della versione PS), specificare la lunghezza della traccia, trasposizione, Loop e filtro sui dati MIDI in uscita.

Le opzioni sono complete, ma grafica e procedure di utilizzo sono ormai obsolete: si devono inserire continuamente numeri con la tastiera, cancellando i dati precedenti con "Del", rendendo l'utilizzo lento e frustrante.

Anche la rappresentazione grafica della musica, rimasta inalterata dalla vecchia versione, non ci piace: le sottilissime barrette indicano solo la durata delle note e non l'altezza; nonostante le opzioni di "zoom", la definizione degli eventi è sempre identica, insufficiente a farsi un'idea del contenuto delle tracce.

È poi assente l'editing in notazione tradizionale, che è un "must" di qualunque Sequencer moderno.

La tradizione teutonica, che sacrifica estetica ed usabilità a favore di potenza e solidità, è dunque pienamente confermata!

L'editing grafico è limitato alla selezione con il mouse di zone di una traccia, che vengono definite come Clip e possono essere manipolate a piacere; non è permesso intervenire sulle singole note, cosa fattibile solo aprendo la lista degli eventi MIDI. Tale lista, che un tempo era l'unico modo di visualizzare gli eventi MIDI ed è tuttora utile al professionista, in

MIGNON è completa e ben realizzata: sono presenti numero dell'evento, posizione in battute, quarti e "Clicks", distanza dall'evento precedente in Clicks, tipo di evento, Canale MIDI, nota, posizione del relativo evento "Note Off", Velocity ecc. Le operazioni sulla lista vengono condotte con tasti cursore e mouse, e sono molto rapide grazie all'uso dei tasti "+ e -" con i quali aumentare o diminuire i valori. Selezionando una zona graficamente, la selezione viene riportata nella finestra degli eventi MIDI.

Sul fondo dello schermo sono presenti numerose opzioni generali, in caratteri microscopici ma chiari: tempo, numero di eventi disponibili in memoria, sincronizzazione esterna, segnale di Clip attivo, posizione nella Song, metronomo con gadget per dimezzarlo (per registrare passi difficili), Thru e Canale MIDI di ingresso, posizione di inizio e fine del "Punch-In"), e controlli stile registratore (Traccia, filtro eventi, Punch ecc.). Una finestrella sovrapposta allo schermo principale contiene i classici controlli di Start-Stop, Rew-FF, Continue, Loop e Record.

Tutto davvero completo, in stile con il vecchissimo KCS ma fortunatamente più facile da usare (e ci mancherebbe!).

I menu sono sei: preferenze generali (colori, tempo, risoluzione in ppq, metronomo ecc.); caricamento Song (sino a dieci, con una comoda finestrella per "switchare" da una all'altra); caricamento/salvataggio Standard MIDI File; operazioni sulle Tracce; operazioni di Cut&Paste, Quantizzazione (molto completa, con vari algoritmi), Trasposizione e List Editing.

L'ultimo menu è la novità di questa versione, contiene infatti le funzioni di caricamento/salvataggio dei campioni audio, ma soprattutto dà accesso ad una lista dei campioni, molto ben fatta, in cui sono visualizzate ed editabili tutte le caratteristiche principali dei suoni: canale, Pitch di base, Range di altezze coperto dal suono, Pan, Release, Velocity, e riproduzione tramite Toccata o tramite Amiga.

Impressioni

Provando a registrare, notiamo subito che il bug relativo al cursore che indica la posizione attuale sull'editor grafico non è stato corretto, dunque il cursore continua ad essere visibile solo quando è fermo o durante l'avanzamento veloce, mentre scompare in registrazione e in ascolto.

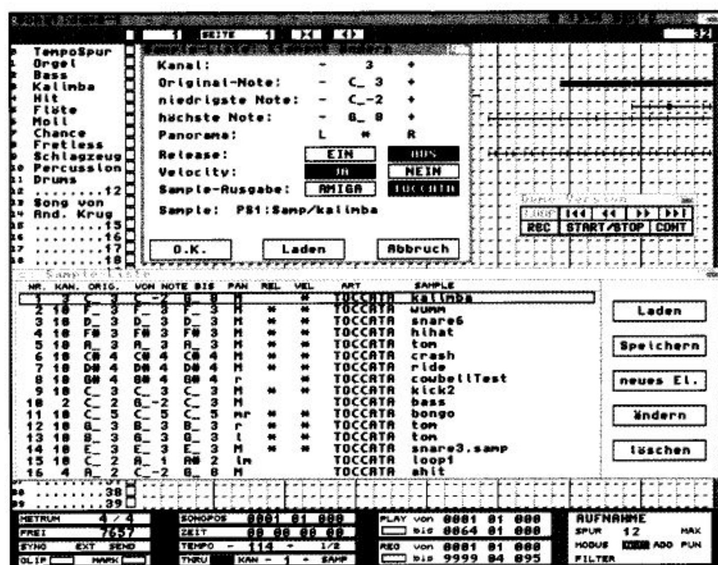
Come nella precedente versione, notiamo la possibilità di eseguire il "Punch In" in tempo reale (cliccando sul tasto Rec): si tratta di una funzione fondamentale per il professionista, che in ambito Amiga è sinora permessa solo da MIGNON e da Bars&Pipes Pro.

Preciso il Quantize, ma non c'è la selezione grafica del valore (croma, biscroma...) al quale si quantizza.

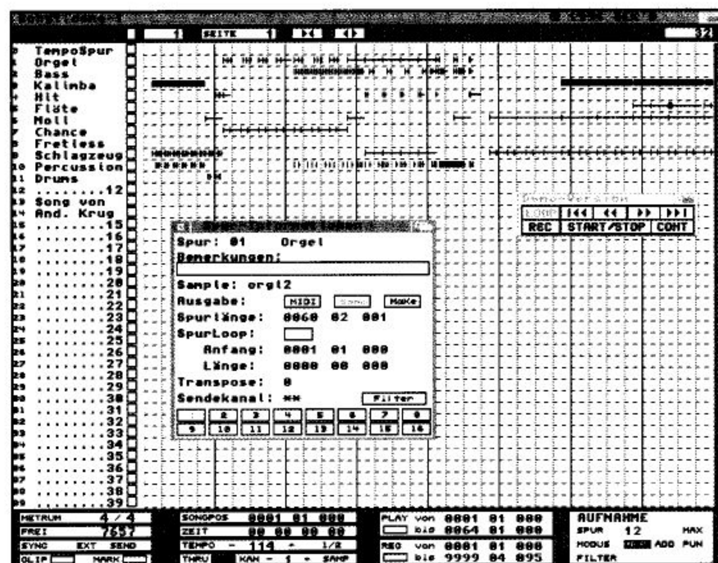
La grafica è decisamente obsoleta, in quasi tutte le finestre delle opzioni. Il numero di tracce (quaranta) è lo stesso della vecchia versione: se in quella poteva essere sufficiente (ricordando che il MIDI permette "di base" non più di 16 canali), in una versione che supporta molte tracce a 16 bit in aggiunta a quelle MIDI ci sembra un po' carente.

Altro lato negativo è la "macchinosità" di molte funzioni pratiche, come spostare il contenuto di una traccia di una battuta, eliminare battute vuote, e così via.

Per quanto riguarda la nuova sezione di Playback di campioni a 16 bit tramite Toccata, notiamo che è adatta all'uso di essi come "suoni a 16 bit" (da utilizzare come strumenti invece dei consueti suoni interni Amiga), ma non per realizzare vere e proprie tracce audio digitali (ad esempio per aggiungere una parte vocale ad un arrangiamento MIDI), come invece può fare Bars&Pipes con la AD516. Per questo tipo di uti-



La finestra per editare le caratteristiche dei campioni a 16 bit: notare la possibilità di eseguirli sia tramite Toccata sia tramite Amiga (almeno 030).



La finestra di Edit delle Tracce: è possibile variare i canali MIDI, filtrare i dati, trasporre, decidere tra traccia MIDI, "MaKe" o "Campione", ecc.

lizzo è necessario affiancarlo a Samplitude-SMPTE ed alla relativa scheda di sincronizzazione.
Presente solo nella versione SMPTE, il Master Keyboard Controller, è la cosa più interessante di MIGNON.
Tramite "Setup" già pronti (per Sound Canvas, TG-33 ecc.) o creati da noi, permette di utilizzare la Master Keyboard in modo molto evoluto.
Un Setup è una serie di rapporti tra una azione sulla tastiera e la risposta dell'Expander.
Per darvene un'idea facciamo degli esempi: complessi Split sulla tastiera, attivazione di più Patch con diverso uso degli effetti suonando una sola parte, percussioni che suonano automaticamente seguendo la parte del basso, alternanza automatica tra voce solista e accompagnamento in base al modo di suonare, oscillazioni di volume tra piano e forte tenendo premuto un tasto, selezione di Patch differenti se si suona legato o staccato, altezza della nota che determina l'uso degli effetti...
Tutto a nostra disposizione in tempo reale: pensate l'uso che si può fare di più Setup suonando dal vivo!
Nella schermata di MaKe è rappresentata una tastiera su cui appaiono le note premute in tempo reale, e sulla quale sono evidenziate le "zone d'azione" dei vari settaggi.
È possibile tenere in memoria e "switchare" tramite i tasti funzione ben sedici programmazioni diverse per ogni Setup.

Commenti finali

Oltre al supporto dei campioni a 16 bit su Toccata e su Amiga, ci sono altre piccole migliorie: la risoluzione ora può variare da 24 a 768 ppq, mentre in precedenza si poteva andare da 96 a 768 ppq; le variazioni di Pitch, Velocity e Pan agiscono anche sui campioni a 16 bit riprodotti tramite Amiga.
Il MaKe resta il gioiello di questo pacchetto: permette di trasformare una normale Master in una tastiera programmabile automatica tra le più potenti, con il vantaggio di usare gli Expander che già possediamo.
Varrebbe la pena di acquistare MIGNON solo per utilizzarlo, ma purtroppo è ora presente esclusivamente nella versione MIGNON-PS SMPTE, la più costosa.
Se vi interessa, e non avete esigenze di gestire campioni a 16 bit, vi conviene cercare la vecchia versione "MIGNON 2.0", che conteneva il MaKe e che costa decisamente poco.
Per quanto riguarda il Sequencer in sé, siamo lontanissimi dai livelli di potenza ed intuitività di Bars&Pipes Pro o Music-X, ma alcune funzioni sono molto valide: la possibilità di tenere aperti più brani consente di trasferire Clip da un brano all'altro senza procedure di Save/Load, e la risoluzione di 768 ppq è la più elevata su Amiga.
Questa nuova versione "PS" permette, grazie anche all'ottima qualità di campionamento della Toccata, un utilizzo contemporaneo di numerose tracce con campioni a 16 bit assieme ai consueti suoni via MIDI, e le opzioni di sincronizzazione (nella versione SMPTE) sono complete, ma per un uso professionale il pacchetto appare sotto tono come semplicità di utilizzo e potenza delle funzioni di "postproduzione".
Il ben più costoso Studio16 3.0 della SunRize gestisce la scheda audio AD516 con un'interfaccia grafica incredibilmente bella ed intuitiva, basata sul mouse e non sull'inserimento di valori numerici, con la quale il professionista si trova subito a suo agio, e che è dotata di numerosissime funzioni che rendono facile creare vere e proprie colonne audio per la sonorizzazione di filmati.
Se unito a Bars&Pipes Pro, che supporta la AD516 con perfetta sincronizzazione, e dotato della schedina di I/O digitale per uscire su DAT, rappresenta la soluzione definitiva per la produzione audio su Amiga, a livelli tali da non invidiare i milionari programmi per Macintosh.
Ricordiamo che la Toccata non è dotata di uscite digitali, che sono invece presenti sulla scheda Maestro Pro (supportata da Samplitude ma non da MIGNON-PS), e che per registrare delle tracce audio digitali complete da sincronizzare ad un arrangiamento MIDI è necessario acquistare anche Samplitude-SMPTE e la relativa scheda di sincronizzazione.
L'accoppiata MIGNON-PS e Toccata è dunque una scelta economica, meno produttiva, ma che fa bene il suo lavoro.
Può essere consigliata a chi vuole risparmiare, a chi non ha esigenze di altissimo livello, ed a chi vuole avere una soluzione completa ma non sofisticata.



About MIGNON-PS-SMPTE

Prodotto da:
SEK'D
Zschertnitzer Strasse 41
01219 Dresden - Germany
Tel. (0049)351.411.0546

Prezzo: 99-399 DM

Configurazione richiesta:
Qualunque Amiga con almeno 1 MByte di RAM, interfaccia MIDI, Expander e Master Keyboard (o tastiera dotata di entrambe le funzioni); scheda Toccata per eseguire sino a 32 campioni a 16 bit contemporaneamente, oppure Amiga dotato di 68030 per eseguire sino a 8 campioni a 16 bit tramite l'audio Amiga.

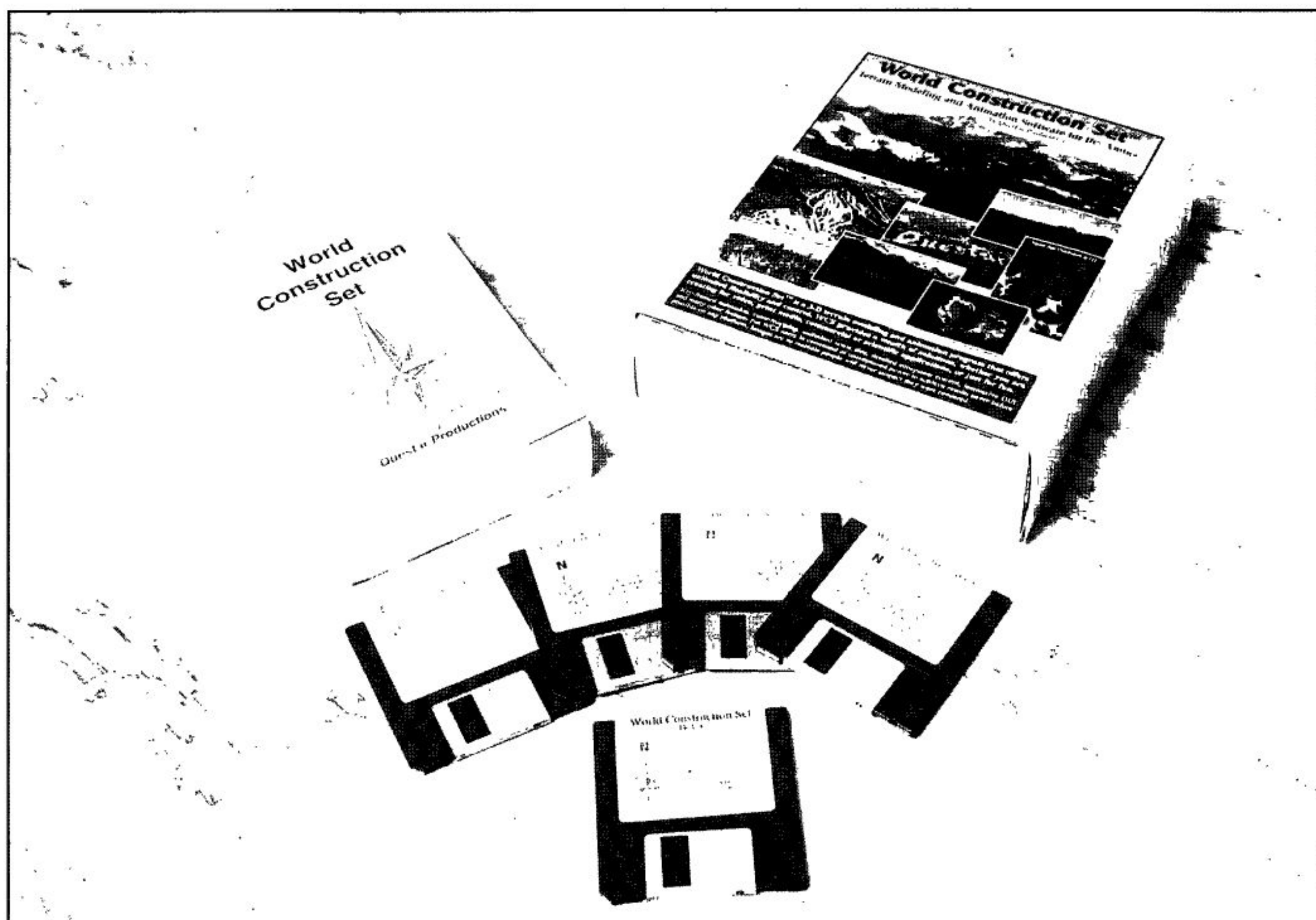
A favore:
Master Keyboard Controller, 10 Song aperte contemporaneamente, risoluzione di 768 ppq, "Punch In" in tempo reale.

Contro:
Macchinoso, grafica obsoleta, solo 40 tracce, niente editing in notazione tradizionale, necessità di altri pacchetti per registrare campioni e sincronizzare intere tracce audio digitali su Toccata.



Un concorrente per Vista Pro

Un programma molto complesso dalle innumerevoli potenzialità destinato ad un'utenza decisamente professionale



World Construction Set

di ***Enrico Girardi*** *(free.wing@iol.it)*

World Construction Set, lo dobbiamo ammettere, è un programma che ci ha dato del filo da torcere a causa della notevole massa di funzioni disponibili e soprattutto a causa della sua complessità: la statunitense Questar Productions è riuscita a produrre un pacchetto per il rendering del terreno digitale che poco si allontana dai più complessi software di ray tracing e che, soprattutto, consente un impiego realmente professionale a livello topografico e non solo grafico. Vediamolo più da vicino.

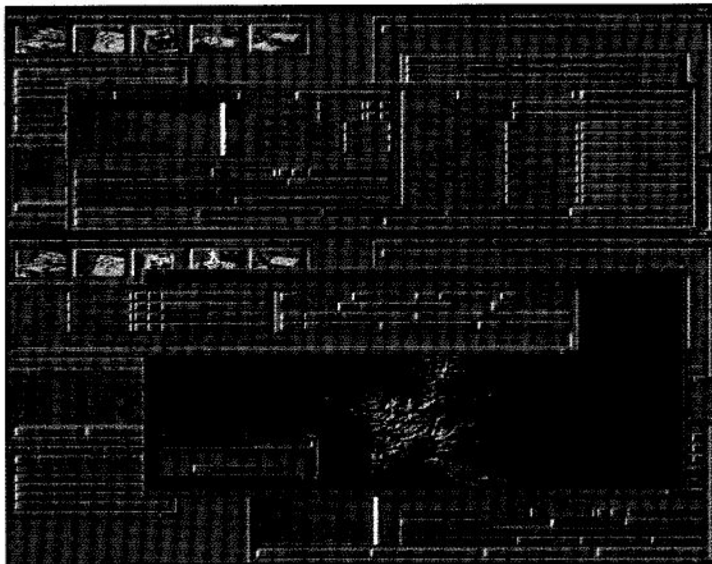
Il primo impatto

Introduciamo WCS sottolineando che si tratta di uno strumento rivolto prettamente a quegli utenti che fanno uso della grafica tridimensionale in modo decisamente tecnico e che dunque non si trovano per la prima volta di fronte al mondo del rendering; difatti, come già brevemente anticipato, il pro-

cesso di apprendimento è discretamente lungo, e giungere ad una piena padronanza di tutti gli strumenti in esso contenuti è tutt'altro che facile.
Come tutti i pacchetti di rendering, anche questo richiede almeno un processore 68020 con coprocessore matematico, 4 megabyte di RAM (ma è caldamente consigliato averne almeno 8), una versione del Workbench 2.04 o superiore, ed almeno 12 megabyte (o 13 a seconda del tipo d'installazione) di spazio libero sull'hard disk per effettuare l'installazione, più lo spazio per archiviare le immagini calcolate, le cui dimensioni variano abbondantemente dal mezzo megabyte ai 30 megabyte per immagine, a seconda della risoluzione e dei bit colore che intendiamo utilizzare. Decisamente utile è la possibilità di far lavorare WCS in un segmento di memoria dedicato, in modo da concedere l'impiego simultaneo in background di altri programmi.
Naturalmente per godere al meglio delle sue capacità è indispensabile possedere un 68040 con chipset AGA e molta RAM: varie ed eventuali schede grafiche sono poi le benvenute.

Installazione, manuale ed operazioni non-modali

Il pacchetto, distribuito in un solido box in cartone, contiene cinque dischi da 3"1/2 ed un manuale di quasi 700 pagine interamente in lingua inglese. L'installazione può essere portata avanti sia automaticamente tramite apposito installer sia manualmente per esigenze specifiche: questa aggiunge alcune istruzioni di assign alla startup e, se non presente sull'hard disk, installa anche la MUI (Magic User Interface) che consente un controllo diretto delle finestre di lavoro.
Il manuale è ricco di dettagliate spiegazioni accompagnate da immagini esemplificative, ben strutturato e progressivo nelle sue spiegazioni; l'indice da solo costituisce un eccellente strumento di ricerca per scoprire o approfondire le funzioni del programma. Non ottimale è invece il tutorial d'ingresso che a nostro avviso è troppo diretto e non riesce ad introdurre in modo sufficientemente lineare l'utente nel mondo di WCS; questo programma è infatti organizzato secondo un approccio per moduli, e segue quel tipo di struttura definita non-modale (vedremo meglio più avanti di che cosa si tratta); inoltre, al solito, una versione italiana del manuale, come pure del software, non è disponibile.
Il termine "non-modale" significa che il lavoro con questo pacchetto non si sviluppa secondo il classico andamento consecutivo (lineare), bensì le azioni che implicano modifiche al progetto in corso possono essere portate avanti simultaneamente in più finestre (come in una struttura ramificata), in modo tale che le variazioni apportate in una modificano automaticamente i dati correlati nelle altre finestre (eccezione fatta per le fasi di rendering in cui ovviamente non ha più senso introdurre nuove varianti) generando una sorta di dialogo, di continuo transito di dati, fra i vari moduli del programma.
Tale organizzazione del lavoro non è realmente una novità, ma è anche comune ai più diffusi pacchetti di ray tracing; dunque chi fra di voi è maggiormente specializzato nel settore della grafica 3D si è sicuramente già scontrato con questa filosofia di gestione non-modale, e sicuramente non troverà difficile muoversi all'interno dei moduli di WCS.



Due schermate grabbitate da WCS: in una si vede l'ecosystem editor, mentre nell'altra il map view mentre genera la cartina.

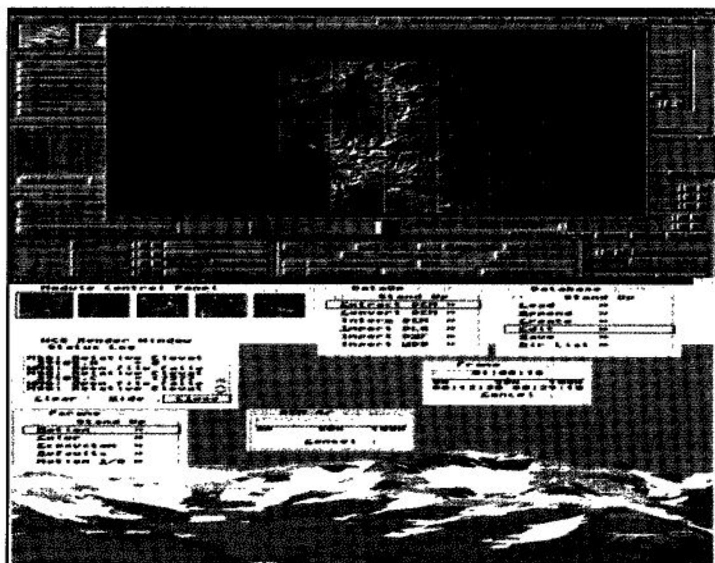


Un rendering con WCS: una luna fantascientifica con un'eruzione vulcanica e, sullo sfondo, la nostra cara vecchia terra.

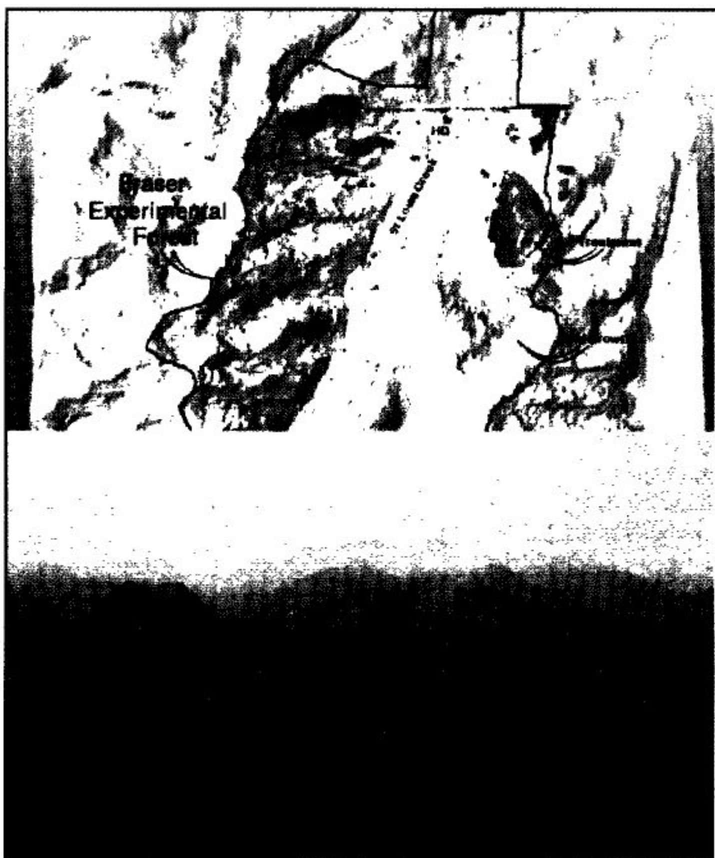
Come funziona

World Construction Set utilizza l'ormai affermatissimo standard DEM (Digital Elevation Model) del quale abbiamo già ampiamente trattato nei numeri precedenti di Enigma sin dal

lontano gennaio '94, dunque a riguardo di questi non intendiamo fare ulteriori approfondimenti; vi segnaliamo solamente la presenza di un sito su Internet dove la Questar mette gratuitamente a disposizione molti file DEM.
Il programma orbita attorno a cinque moduli che si relazionano fra di loro, come abbiamo spiegato, in una logica non-modale: c'è il modulo "database", il "data ops" (data operations), il "map view", il "parameters" ed infine quello "render".
Con il primo si accede direttamente ai DEM e li si può gestire vettorialmente; il secondo, il "data ops", consente di importare ed esportare i terreni in vari formati: è addirittura possibile generare file DXF direttamente da quelli della U. S. G. S. (United States Geological Survey). Ciò significa che è possibile dialogare con i più disparati pacchetti software presenti su altre piattaforme (dai PC ai Mac): finalmente siamo di fronte alla soluzione di quella che costituiva la più grande lacuna di Vista Pro; ora grazie al formato DXF si possono gestire dati archiviati tramite strumenti di lavoro professionali, come i teodoliti elettronici ed i distanziometri; è così finalmente possibile effettuare misure, correzioni, triangolazioni e tutto ciò che è strettamente connesso al settore del rilievo topografico con gradi di precisione sufficientemente alti da consentirne un uso nel mondo del lavoro.
In tal senso WCS è realmente rivoluzionario.
In aggiunta, per i puristi del ray tracing, vi è la possibilità di scambiare i file con LightWave 3D e dunque di lavorare simultaneamente con entrambi i pacchetti.
Segue il modulo "map view" che permette di gestire il modello tridimensionale in una vista dall'alto (bidimensionale), consentendo di agire sulle color map, sulla posizione del sole, sulla nebbia e soprattutto di posizionare il punto di vista (l'inquadratura) e l'orientamento della telecamera, e, naturalmente, di creare animazioni, anche con Spline.
Poi viene il modulo dei parametri, indubbiamente il più complesso ed il più importante di tutti: è proprio qui che spenderete la maggior parte del vostro tempo.
Si tratta dell'ambiente in cui si definiscono appunto i parametri relativi all'animazione, alla gestione dei colori ed alle variabili relative all'ecosistema (dalla mappatura del terreno alle texture degli alberi), ed è sempre in questo ambiente che si accentra la maggior parte delle opzioni.
Per ultimo, ma non d'importanza, vi è il modulo dedicato al rendering delle immagini, dove possiamo infine vedere il risultato dei nostri sforzi e dar vita alle nostre animazioni.



In queste due grabbitate si vedono la camera posizionata e, sotto, un rendering in fase di calcolo.



Un rendering da una vista zenitale con i confini evidenziati e, sotto, un'immagine generata dando molta nebbia per ottenere un effetto di profondità.

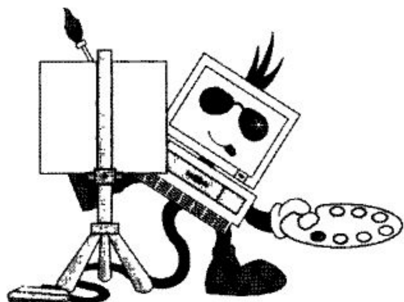
Le sue potenzialità

Impossibile elencare tutte le cose che World Construction Set può fare: sono davvero tantissime e spaziano dalle più sofisticate funzioni di manipolazione dei modelli 3D e delle animazioni, alla gestione del lavoro in corso e della sua archiviazione. È davvero difficile iniziare da una parte piuttosto che da un'altra,

così cercheremo di darvi una panoramica generale delle operazioni possibili in WCS: ad esempio, grazie alla "Time Line Graphs" (sul modello del "key frame") si possono variare, all'interno di un'animazione, i fattori ambientali, ottenendo così spettacolari effetti di cambiamenti di stagione, di clima, di vegetazione e di irraggiamento solare. È possibile introdurre direttamente sul territorio strade, fiumi, laghi, addirittura città; si possono animare situazioni come il traffico notturno su un'autostrada; di notevole potenza è la capacità di WCS di consentire zoomate che partono dallo spazio profondo (vedendo dunque la terra in lontananza) sino ad un punto particolare della terra (tutto in un'animazione unica, consecutiva): una manna dal cielo per gli animatori grafici...

Analogamente si può simulare una rotazione della terra simultaneamente alla variazione di luce tra il giorno e la notte (con tanto di città che si illuminano) ed eventualmente abbinare a tutta l'animazione un cambiamento di stagione. Notevole.

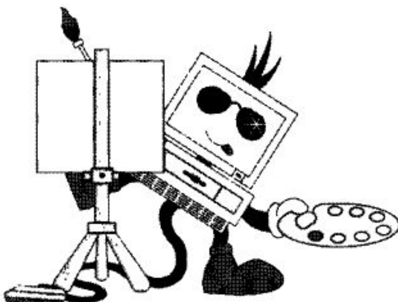
S'incontrano poi opzioni come la definizione di un ecosistema specifico (sino a venti predefiniti dall'utente), il salvataggio della situazione a cui siamo giunti nel nostro lavoro (Freeze e Restore) per consentire tramite più esperimenti di giungere alla soluzione desiderata, la misura delle distanze (denominata Z Buffer) dalla telecamera al punto collimato direttamente sull'immagine renderizzata. Vi sono poi innumerevoli variabili abbinate ad effetti di ombre, nebbia, orizzonti curvi, vegetazione (é anche possibile emulare "disboscamenti", ad esempio per fare delle previsioni del tipo Valutazione d'Impatto Ambientale - VIA - sull'apertura di un'area sciistica), colorazione del cielo e del terreno, effetti di lava, fiumi e laghi, strade con traffico e città illuminate, utilizzare LightWave 3D per la generazione di nuvole, disegnare confini regionali, scenari animati, definizione del livello di recursione frattale, e molto altro ancora.

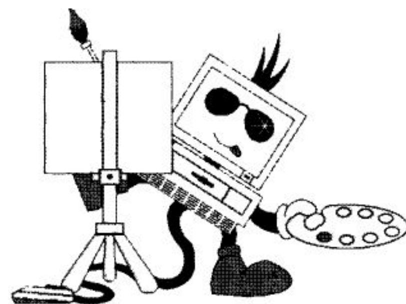


Davvero estese sono inoltre le capacità di editing dei vettori 2D e 3D, i quali possono essere anche inseriti direttamente tramite digitalizzazione utilizzando una tavoletta grafica (purché compatibile con lo standard della Summagraphics). Vi è poi anche una sezione dedicata ai "trucchi del mestiere" ed a come generare effetti particolari: dalle scritte sul terreno, alla simulazione di miraggi evanescenti, all'animazione del sole che sorge.

Il nostro parere

Il confronto più diretto è quello col suo concorrente Vista Pro: indubbiamente il pacchetto della Questar Productions a suo netto vantaggio ha moltissime funzioni in più ed un grado di dettaglio superiore a quello della Virtual Reality Laboratories, nonché l'implementazione del formato DXF





che rende WCS valido anche a livello topografico; a suo svantaggio ha una richiesta di risorse di molto superiore a Vista Pro (ma in fin dei conti ciò è normale, essendo questo pacchetto rivolto ad un'utenza davvero professionale) unitamente a dei tempi di calcolo discretamente elevati (ma ampiamente giustificati dal risultato finale), e soprattutto un tempo di apprendimento discretamente lungo (l'approccio ai vari moduli non è assolutamenate intuitivo, a dispetto di quanto invece avviene con VP). Bisogna riconoscere che siamo di fronte ad un prodotto studiato con molta cura: le sue capacità di animazione, di gestione del terreno e la plasticità conferita dai cinque ambienti di lavoro rappresentano un passo avanti non solo nel settore della generazione frattale di paesaggi, ma anche in quello dello studio topografico del territorio. In conclusione il nostro giudizio su WCS è decisamente positivo: attualmente è il miglior software nel suo genere.



About World Construction Set

Prodotto da:
Questar Productions
1058 Weld Country Road 23.5,
Brighton, Colorado 80601, USA
Tel. (001)303.659.4028

Configurazione richiesta:
Amiga 68020 con 6888x, 4Mb RAM, 12Mb HD, Wb 2.04

A favore:
Flessibilità fra i moduli, opzioni disponibili (molte e potenti), supporto DXF (CAD), compatibilità con LightWave 3D, controllo di una tavoletta grafica, buon anti-aliasing, qualità finale dell'immagine, possibilità di animazione estese, supporto tramite Internet.

Contro:
Tempi di apprendimento lunghi, grande richiesta di risorse, calcoli per il rendering piuttosto lunghi, manualistica totalmente in lingua inglese, meno intuitivo di Vista Pro.

Per la serie: per combatterli bisogna conoscerli...

Un'analisi imparziale, dal punto di vista di un utente professionista, non solo di Amiga ma anche di OS/2 e dell'ultimo sistema nato in casa Microsoft



Windows 95

di **Luigi Callegari** (callegar@skylink.it)

È difficile trovare una analisi obiettiva di Microsoft Windows 95, il sistema operativo che diventerà lo standard di massa nel futuro prossimo venturo, sia sulle riviste Amiga sia sulle riviste PC. Nelle prime si cede spesso ad imprecisioni e sfottò dovuti a ignoranza del sistema o a banali infantilismi (comuni in molti utenti di tutte le piattaforme), nelle seconde a causa di un'eccessiva superficialità nell'analisi di uno standard che, volenti o nolenti, occorre accettare.

Ci proponiamo umilmente di illustrare alcune caratteristiche salienti di Windows 95, certi che tutti gli utenti appassionati non solo di Amiga, ma dell'informatica in generale, potranno trovare spunti culturalmente interessanti ed elementi di dibattito costruttivo con gli utenti di sistemi operativi diversi da Amiga.

Innovazioni in W95

Windows e DOS sono ora fusi meglio nel sistema operativo Windows 95, sebbene mantengano ancora delle individualità precise. Il DOS occorre ancora per fare funzionare certi driver a basso livello che, non studiati per W95, richiedono il vecchio supporto. La presenza di porzioni del vecchio DOS, oltre ad alleggerire il lavoro dei programmatori Microsoft (che non hanno così riscritto totalmente il sistema da zero), consente anche una migliore compatibilità con hardware (e software di basso livello, come i driver di periferiche, soprattutto) esistenti, in attesa della migrazione di tutti gli applicativi ed i software di supporto. Cosa che sta avvenendo: non esiste un hardware di marca uscito negli ultimi due-tre mesi (W95 è stato presentato a fine agosto negli USA) che non sia compatibile con Windows 95, quasi sempre dotato di driver e di programmi appositi. Tutte le grandi case si sono anche precipitate a diffondere, tramite siti Internet, Bbs e rivenditori, i software aggiornati per moltissimi prodotti (dagli streamer a cartuccia ai semplici controller EIDE), spinti dall'evidente promettente successo di W95, che solo nei primi quindici giorni di presentazione ha venduto nel mondo circa 4 milioni di copie (il numero totale di Amiga venduti da Commodore sin dalla sua nascita, otto anni fa, per dare un'idea del fenomeno).

Windows 95 supporta il multitasking preemptive (a sospensione) delle applicazioni a 32 bit, come Amiga fa sin dalla nascita. Se si usano sotto W95 applicativi scritti per Windows 3.1, in larghissima misura compatibili se scritti seguendo le specifiche Microsoft, il multitasking è una mistura di preemptive e cooperativo.

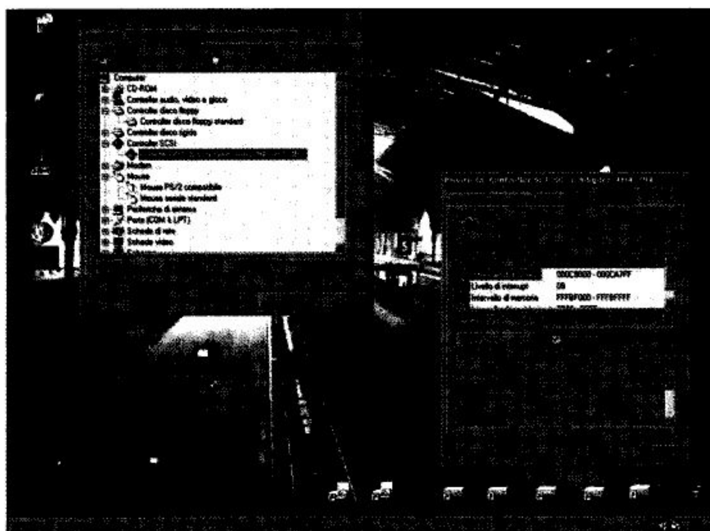
Notevole differenza rispetto ad Amiga è che ciascuna applicazione a 32 bit (scritta appositamente per W95, quindi) viene eseguita all'interno del proprio spazio di indirizzamento protetto: questo riduce drasticamente (senza eliminare!) la possibilità che un programma "impazzito" blocchi il sistema e, nel contempo, consente finalmente di usare tutta la memoria disponibile senza dovere ricorrere alle varie memorie base, estesa, espansa presenti in MS-Dos e già comunque quasi totalmente eliminate, agli occhi del programmatore e dell'utente, con il modo 386 avanzato di Windows 3.1, che introduceva già la memoria virtuale (spazio sull'HD usato come RAM), gestito automaticamente sotto W95. Il limite alle migliori prestazioni nell'uso della RAM rimane ancora il farraginoso meccanismo di paginazione della memoria, ereditato anche dal potente Pentium dal vecchio 8086, ma oramai gli sviluppatori che operano sotto Windows e Windows 95 non devono più preoccuparsi di questo, dato che davvero nessuno programma sotto Windows o W95 in linguaggio Assembler.

Come detto, le applicazioni per Windows 3.1, sotto W95, usano lo stesso spazio di indirizzamento, con multitasking cooperativo e quindi ciascuna di esse è in grado di bloccare facilmente tutto Windows 95. Nulla a che vedere con OS/2 e Windows NT, che fanno girare anche gli applicativi DOS e Windows 3.1 in memoria protetta e suddivisa per ciascun task Dos/Windows, a spese della compatibilità (soprattutto con i software che lavorano a contatto intimo con l'hardware), ma a favore di una solidità in esecuzione praticamente a prova di bomba: è pressoché impossibile per un task impazzito bloccare tutta la macchina.

A differenza di Dos e Windows NT, W95 integra una componente MS-Dos che permette di utilizzare i driver di device in modalità reale (8086) ed i programmi TSR: a favore della compatibilità ma al costo di una fragilità notevole rispetto ai device o TSR, che possono bloccare l'intero sistema, come detto.



Windows 95 si caratterizza a prima da una notevole ricercatezza grafica e dal mondo "ad oggetti": davvero tutto quanto può essere manipolato come nome o rappresentazione grafica (qui vediamo il Paint, il pannello di regolazione e l'Explorer).



Le periferiche possono essere gestite automaticamente in plug and play, oppure tutti i parametri, anche i più "intimi", possono essere regolati da appositi pannelli di controllo.

Impressioni su Windows 95

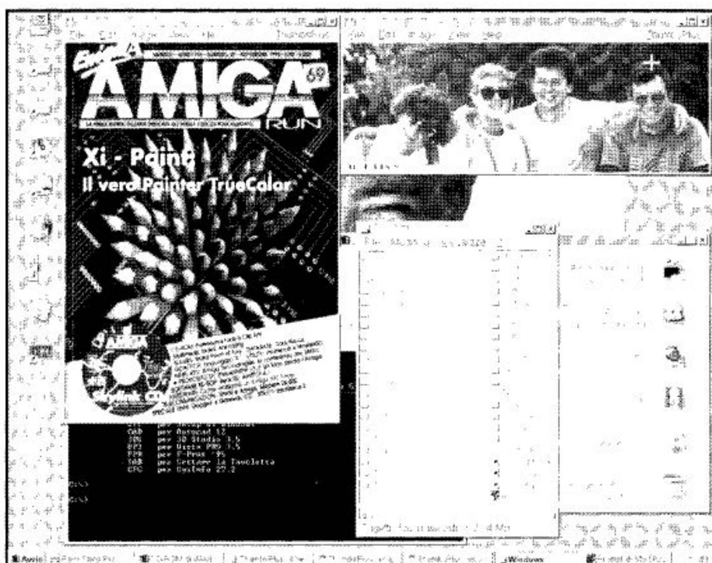
Sono stato "costretto" ad acquistare un PC, quando il numero di programmi usciti per IBM compatibili che avrei voluto utilizzare, e che non venivano convertiti su Amiga, ha raggiunto una "massa critica", che mi ha portato ad affiancare al mio Amiga 4000 un 486 a 66 MHz.
Un acquisto deciso per utilizzare tali programmi, e non certo per le caratteristiche del "Sistema Operativo" presente sulla macchina, quel Windows 3.1 che non era in grado di formattare un floppy mentre scrivevo un articolo! Per alcuni mesi sono stato obbligato ad utilizzarlo, e vi assicuro che le beffe che noi amighisti ci siamo sempre fatti di Windows sono più che giustificate: pensate l'orrore di non avere un Desktop su cui posizionare le icone, ma solo un "finestrone" (il Program Manager) in cui si aprono finestre (i Gruppi) che NON sono Directory, contenenti icone che NON sono files... Pensate non poter passare da uno schermo all'altro, niente Multitasking, tutti i programmi alla stessa risoluzione, inserire un disco e non veder apparire la sua icona, non poter consultare le Directory se non attraverso una Utility a parte (il File Manager) che è lontana anni luce dalla più infima Directory Utility per Amiga... E poi, avete presente una scheda per Amiga, basta inserirla in uno Slot e funziona: su PC si inserisce la scheda, e il computer non parte più. Dovremo decidere manualmente i canali di comunicazione della scheda con il resto del PC, settando Jumper sulla scheda, sempre attenti a non entrare in conflitto con altre schede presenti...
Poi, un bel giorno di Settembre, arriva Windows 95, che provvedo ad installare immediatamente sul mio PC: dopo anni di anticipazioni sembra che molte delle assurdità appena elencate verranno "magicamente" risolte, dunque non c'é tempo da perdere.
La prima impressione è molto positiva: il programma di installazione riconosce automaticamente buona parte delle schede presenti, conserva le impostazioni precedenti, ma soprattutto è di una professionalità incredibile, segue tutte le nostre azioni e permette di tornare indietro passo passo. Su Amiga non siamo abituati a tanta considerazione per l'utente! Una volta installato, Windows 95 appare con un vero Desktop, con icone rappresentanti i drive, con cartelle stile Macintosh che rappresentano le Directory, cliccando le quali si aprono finestre contenenti icone rappresentanti i file: tutto è molto più simile al Workbench Amiga.
A mio parere, la caratteristica più interessante di Win95 è... l'eleganza. La grafica 3D chiarissima, le piccole icone colorate ed ombreggiate (con molte idee prese da NeXT Step), i Requester ottimamente realizzati, i bei menu a tendina (in cui le opzioni non disponibili, invece che "ghosted" come su Amiga, sembrano "incise" nel menu), le animazioni mentre si copia un file, tutto ha un aspetto esteticamente piacevole. Le procedure di utilizzo sono anch'esse molto eleganti, come l'apparire di menu "volanti" contenenti le opzioni di Cut&Paste semplicemente premendo il tasto destro del mouse, o i gadget presenti nella "Taskbar" (quella del famoso "Start", che in italiano è diventato un orribile "Avvio") alla cui pressione appaiono finestre e programmi, o le iconette che appaiono quando sono in funzione la stampante, il modem ecc., che se cliccate mostrano valanghe di opzioni... Tutte cose che su Amiga o non esistono, o sono disponibili solo tramite Utility esterne. Praticamente, mentre con Win 3.1 era tutto diverso (e frustrante), con Win95 il PC può essere utilizzato "quasi" come un Amiga.
Dunque Windows 95, seppur arrivato con 10 anni di ritardo, è attualmente migliore del nostro AmigaDOS? Per molte caratteristiche certamente sì, ma per altri versi siamo ancora noi amighisti a condurre il gioco: avere schermi distinti per ogni applicazione (con risoluzioni e colori diversi) è sempre meglio che avere finestre sovrapposte tutte alla stessa risoluzione; l'AmigaDOS occupa meno di un decimo dello spazio di Win95, e permette un Multitasking "vero" che su Win95 necessita di molta costosa RAM e funziona solo comprando i nuovi programmi a 32 bit, mentre con i programmi per Win 3.1, se stiamo effettuando un Rendering o elaborando un effetto alla ADPro non possiamo nemmeno tornare al Desktop: le magnificenze grafiche di Win95 necessitano di hardware molto potenti (Pentium e schede grafiche accelerate) per raggiungere la scorrevolezza di utilizzo dell'AmigaDOS... La multimiliardaria Microsoft ha dunque ancora da lavorare per superare tutto quello che la fallita Commodore ha realizzato nel 1985, ma il sorpasso sta ormai per avvenire; a meno che la Escom non abbia le capacità di rinnovare il distacco presentando un nuovo AmigaOS RISC.
È triste pensare che, se solo i geni dell'Amiga avessero avuto alle spalle la potenza economica di Bill Gates, oggi il mondo "parlerebbe Amiga"!

Marco Milano

Plug and Play

Il concetto di "plug and play", ovvero la possibilità di installare nuovo hardware senza bisogno di delicate ed incomprensibili (ai non tecnici) modifiche manuali dei file di sistema o delle configurazioni delle schede (per mezzo di jumper, solitamente) è stato introdotto da Apple con i Macintosh, qualche anno prima di Amiga. Nei PC con Windows 95 ora è possibile fare la stessa cosa. Addirittura è possibile cambiare la scheda madre (lasciando intatte schede grafiche, hard disk, controller SCSI ecc.) e lasciare a W95 il compito di governare automaticamente la riconfigurazione del sistema, senza che l'utente debba spostare troppi jumper sulle schede (in gran parte oramai jumperless, per consentire appunto una configurazione totalmente automatica a W95) o regolare file ASCII. Per ottenere ciò occorre però dell'hardware aggiornato (ma non necessariamente studiato per Windows 95, anche se questo garantisce una totale e sicura automatizzazione dell'installazione) e partire da un sistema Dos/Windows ben configurato, senza conflitti o stranezze, se si esegue l'installazione di upgrade automatica di Windows 95. Possiamo affermarlo dopo avere visto dozzine di installazioni su sistemi di tutti i tipi, dai vecchi 80386 con hardware antiquato ai più moderni Pentium 133 con cache sincrona e parecchie periferiche. I negozianti che assemblano PC sono tipicamente felici della semplicità con la quale W95 si installa e si configura senza sforzi da CD o da floppy su sistemi totalmente nuovi.
In ogni caso, è possibile intervenire manualmente, se si dispone delle conoscenze tecniche, sia al momento dell'installazione di W95, sia successivamente, usando un editor tradizionale per smanettare i file di configurazione oppure direttamente l'interfaccia grafica di Windows 95, che consente di

Windows 95 visto da un utente Amiga



Ecco una grabbitata effettuata direttamente sotto Windows 95 di casa MicroSoft.

Poche parole per descrivere brevemente le mie impressioni dopo 3 settimane di stretto contatto col nuovo sistema operativo di casa MicroSoft. Partiamo dall'installazione (come aggiornamento da Win 3.11 su CD Rom): dopo una quarantina di minuti di lavoro, e circa 70 megabyte in più sull'hard-disk, il mio Pentium ha deciso di non voler funzionare con Windows 95; il manuale in Italiano è pressoché inesistente in quanto le informazioni necessarie sono fornite dai file di help... ma non essendo possibile riavviare il computer questi non sono consultabili. Così sono rimasto "a piedi" per un paio di giorni, sinché l'assistenza tecnica (e non si tratta di un numero verde) ha risolto questo problema aggiungendo come "spiegazione" il fatto che - ...la fase di boot di Windows 95 è critica -. Di seguito ho avuto altri problemi minori di configurazione, soprattutto per le sessioni DOS e per il riconoscimento di alcune periferiche (effetto Plug & "Pray"), alcuni dei quali restano tuttora irrisolti nonostante il servizio di supporto tecnico. Finalmente però tutto funziona più o meno armoniosamente: le prestazioni della scheda video sono migliorate come pure la gestione del modem e della stampante (in quanto esistono i driver specifici), il multitasking lavora fluidamente, la CPU riesce ad erogare più potenza (particolarmente con le applicazioni a 32 bit), l'ambiente di lavoro è decisamente più gradevole e più "facile" per l'utente finale (molte cose, ma non tutte, si autoconfigurano in modo ottimale), mentre per l'utente più smaliziato metterci le mani dentro è diventato più complesso, la compatibilità verso Windows 3.1x e verso Ms-DOS è più che buona, le prestazioni del controller intelligente sono crollate (come del resto tutto ciò che non è supportato direttamente da driver specifici a 32 bit).
Pregevolissimo è MicroSoft Exchange, che gestisce la posta elettronica, fax, telefono e dati condivisibili fra vari software: davvero notevole! Non posso dire altrettanto del programma di telecomunicazioni HyperTerminal che al contrario è piuttosto deludente. Windows 95 in definitiva è decisamente meglio delle sue versioni precedenti e concede molte di quelle cose che già negli anni '80 offriva Amiga; il mio modesto giudizio su questo OS è pertanto positivo. Alla domanda - Consigli agli utenti PC l'upgrade dal sistema operativo precedente? - la mia risposta è - Mah... se proprio non potete farne a meno... -.

*di **Enrico Girardi** (free.wing@iol.it)*

visualizzare e modificare con immediatezza tutti i parametri dell'hardware e del sistema che lo gestisce.
Plug and Play significa anche inusuali funzioni di autostart, nel gergo Microsoft: inserire un CD ROM significa, ad esempio, attivare automaticamente il riproduttore musicale se è di questo tipo, od un eventuale programma di menu dei contenuti del CD se presente. Questo rende il sistema più facile da usare, adatto anche ai "non tecnici" che vogliono usare il computer senza tribolare con tecnicismi ed operazioni manuali mai viste prima.

La rete

Il supporto di rete, un aspetto totalmente mancante nel sistema operativo di Amiga, è uno dei punti di forza di Windows 95. Già con Windows for Workgroups era estremamente semplice connettere due o più PC e condividere stampanti, file ed applicativi (lanciare ed usare un programma che giace sull'hard disk di un altro PC in rete, ad esempio) con una spesa pari a una schedina per PC (intorno alle 60-90.000 lire cadauna) ed un pezzo di cavo RG58 con terminatori di rete. Ora Windows 95 consente una gestione integrata delle reti tradizionali per PC, infatti inclusi di serie abbiamo gli stack dei protoclli NetBEUI, IPX/SPX, TCP/IP e in corso di realizzazione (li vedremo probabilmente in Windows 96) quelli per sistemi operativi di rete come VINES (Banyam), Pathwork (Digital) e NFS (NTP). Windows 95 consente dunque da subito, anche in tutti gli applicativi scritti per esso, di usare semplicemente le reti in ambiente Windows e Netware, ma anche con Internet. In pratica, l'utente tramite l'interfaccia grafica può navigare Internet o gli hard disk dei PC in rete, inviare una E-Mail od un messaggio al PC del collega usando i medesimi programmi, le stesse interfacce e le stesse tecniche. Anche qui, va obiettivamente riconosciuto lo sforzo di Microsoft di rendere adatto ai meno esperti un aspetto dell'informatica di massa sinora piuttosto roccioso da apprendere, soprattutto per gli utenti non tecnici, ma che devono comunque usare il computer per lavorare. Microsoft ha elaborato anche Microsoft Network, una rete parallela ad Internet riservata agli utenti Microsoft, che probabilmente però dovrà attendere ancora molto per decollare, soprattutto in Europa, a causa dell'arretratezza dei nostri servizi telefonici e di complessi problemi di marketing, organizzazione e gestione territoriale.

Notizie false

Molte voci su Windows 95 sono fatte circolare per renderlo più interessante, o per denigrarlo, ma sono false. A beneficio dei nostri lettori, ne citiamo tra le più diffuse. Windows 95 non è significativamente più veloce di Windows 3.1 se non usando applicativi scritti per esso. In questo caso occorre un po' più memoria per eseguirli, ma si gode anche del multitasking preemptive in memoria protetta, comunque facilmente crashabile da un solo programma "vecchio stile" impazzito. W95 richiede 16 Mbyte di memoria per funzionare con qualunque applicativo professionale, sebbene 8 Mbyte siano dichiaratamente sufficienti a fare girare il sistema da solo. Quantunque sia compatibile con qualunque processore a partire dall'80386, per usare W95 con un minimo di comodità occorre almeno un 486 a 66 Mhz (fuori produzione da Intel, che oggi produce solo Pentium), preferibilmente a 100 Mhz o più. Le schede grafiche moderne, tutte su local bus VESA o PCI (lo standard del futuro), sono ampiamente sufficienti per fare funzionare in HiColor (65000 colori) od anche true colour W95 ad una velocità ben superiore, benchmark alla mano, a quanto possibile sia con gli AGA di Amiga, sia con schede grafiche evolute, CyberVision compresa (basata su un semplice chip S3, un entry-level oggi montato di serie sulle motherboard PC più economiche, dato il basso costo). Potere spostare finestre complete dei contenuti, su schermi true colour (1,6 M di colori) o HiColor anche con schede grafiche "economiche" fornisce subito una chiara idea degli enormi progressi condotti rispetto all'architettura AGA di Amiga. Windows 95 non è interamente a 32 bit, anzi! A riprova di ciò, il nuovo processore di Intel, il Pentium PRO (chiamato prima P6) che è stato studiato per programmi a 32 bit, fa girare applicativi di W95, e W95 stesso, ad una velocità inferiore ai Pentium di pari cloccaggio. Usando invece il Pentium PRO sotto OS/2 o Windows NT, totalmente a 32 bit, si ottiene invece un significativo aumento di prestazioni rispetto ai Pentium tradizionali di pari cloccaggio.

Programmazione e sviluppo

Chi opera professionalmente sotto Windows sa che esistono oggi tool di sviluppo che consentono di realizzare applicativi multimediali con pochissime conoscenze di programmazione, usando delle interfacce grafiche che, con pochi clic del mouse, consentono di generare applicazioni complete. Naturalmente, più è veloce e intuitivo l'uso del programma di sviluppo, più brevi sono i tempi di sviluppo e peggiori sono le prestazioni del programma. Microsoft ha già presentato per Windows 95 tutti i suoi linguaggi più importanti disponibili per Windows 3.1: Visual Basic 4.0, Visual C++ 4.0, Fortran 95, FoxPro e Access. In breve tempo le case adatteranno probabilmente tutti gli altri applicativi che hanno fatto la fortuna del parco utenti Windows in termini di numero di applicativi disponibili: Multimedia Toolbok, dBase, Clipper eccetera. Il tool di sviluppo principe per Windows, Visual Basic, consente di scrivere applicativi multimediali (che però non gestiscono il multitasking, cosa possibile invece usando il Visual C++) con molta rapidità, disegnando a video l'interfaccia grafica e inserendo il codice connesso ad ogni parte dell'interfaccia direttamente in modo interattivo. Se un tool del genere, anche più semplificato (VB Enterprise consente di realizzare addirittura applicazioni con interfacce grafiche condivise per l'uso in reti), esistesse per Amiga, il panorama di software disponibile sarebbe enormemente maggiore e di migliore qualità! Sotto Windows 95, come già sotto Windows 3.1, è pressoché impensabile usare interamente (ma anche solo in porzioni più che modestissime) il linguaggio Assembler

Un'esperienza (in)felice...

L'esperienza positiva di utilizzo con Windows 95 mi ha rattristato un poco. Per utilizzare il sistema in modo adeguato ho dovuto spendere qualche lira (e poi dicono che si può utilizzare subito...) per un hard disk nuovo, qualche mega di RAM in più e qualche pacchetto basilare per produrre.

Il risultato è stato entusiasmante. Vorrei poter parlare in termini meno entusiastici ma non direi la verità. Windows 95 ha tutto quello che ho sempre voluto da un sistema operativo. Ha un grande parco software (anche shareware), ha una bella grafica, non è eccessivamente lento (con 16 Mega di Ram), è facile da usare.

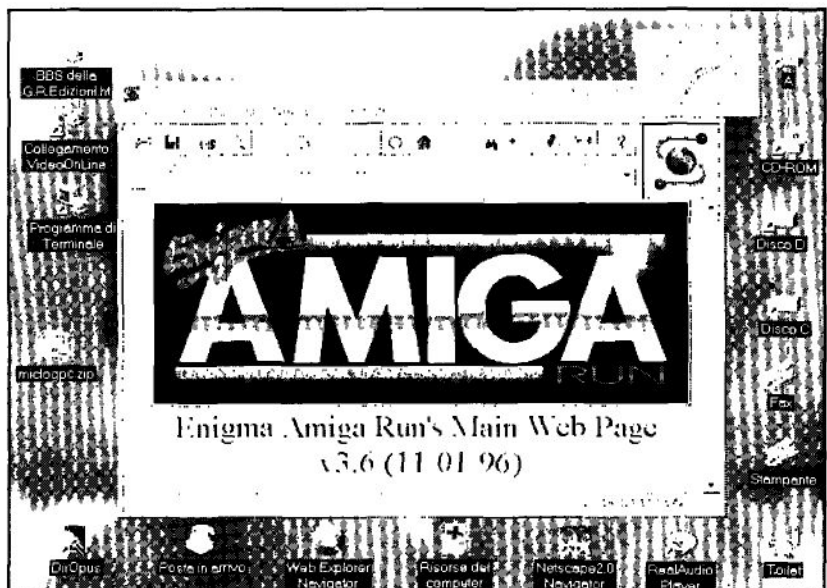
Il vecchio Windows 3.1 mi aveva allontanato dai PC. Era davvero frustrante passare minuti a capire i collegamenti tra icone e realtà.

Windows 95 è davvero tutta un'altra cosa. Anche se ho dovuto metterci qualche lira...

Magari tutto questo lavoro fosse stato fatto per Amiga, a quest'ora non staremmo certo ad analizzare il sistema operativo Microsoft!

Per ultimo una considerazione: Windows 95 è multitasking, ma da questo punto di vista l'Amiga è sempre tutta un'altra cosa!

di Michele Iurillo





Microsoft ha inserito alcune librerie apposta per gli sviluppatori di giochi. In alto il pinball tridimensionale fornito col Plus!, in basso il sistema di manutenzione programmabile, che funziona in background.

e solo un approccio visuale come quello usato dai moderni compilatori C (di Borland, Watcom e Microsoft) consente ancora di usare questo linguaggio con sufficiente rapidità. In generale, per assemblare rapidamente applicativi, specie se multimediali (su CD ROM), si usano tool di sviluppo interattivo come Multimedia Toolbok, Access et similia, che consentono con poco sforzo di realizzare in tempi ridottissimi (rispetto al C ed al Basic) applicativi curati graficamente e ben funzionanti. Buona parte dei numerosi titoli multimediali su CD sono sviluppati in questo modo.

Windows 95 incorpora anche delle sofisticate librerie di codice a 32 bit per i programmatori di videogiochi, che dovrebbero supplire alle evidentissime carenze di Windows 3.1 per quanto riguarda l'animazione e la grafica veloce e portare ad una migrazione più veloce di molti videogames da MS-Dos a Windows 95, con prestazioni anche migliori in termini di compatibilità e prestazioni.

Conclusioni

Windows 95 è uno sforzo considerevole di Microsoft per convincere gli utenti di sistemi Intel, che sinora hanno usato Dos e Windows 3.1, a passare ad un sistema effettivamente più semplice da usare, più intuitivo e autosufficiente (plug and play). Il forte ritardo nella sua presentazione è stato dovuto probabilmente al fatto che il sistema doveva garantire contemporaneamente la compatibilità con centinaia di applicativi importanti per Dos e Windows e con l'hardware prodotto da dozzine di produttori (da IBM ai coreani), nel modo più semplice ed automatico possibile per l'utente. Non che questo sia stato un male per Microsoft: in questo modo i prezzi dei sistemi Pentium si sono ribassati notevolmente (un buon sistema Pentium in grado di operare con Windows 95 a velocità notevole costa oggi intorno ai due milioni di lire, monitor compreso) e gli utenti possono così apprezzare meglio la sua veste grafica curata, ma che richiede ovviamente sistemi veloci. W95 è ben lungi dall'essere un sistema finito e privo di difetti: a parte le delicatezze interne dovute alla necessità di garantire la compatibilità con antichi sistemi e software, si può fare di più per garantire una maggiore velocità operativa anche con sistemi lenti, in attesa di trasformare interamente a 32 bit tutto il sistema (anche IBM ci ha messo vari anni con OS/2). Microsoft ha annunziato nuove release annuali di Windows 95. Per fortuna di Microsoft, i prezzi dell'hardware scendono continuamente per tutto (con la notevole eccezione della RAM) e coprono queste carenze di programmazione del codice di W95. È certo che la diffusione del sistema ed il supporto già materialmente fornito (o comunque promesso) di tutte le maggiori softhouse consentirà a moltissimi utenti di PC di avere a breve un sistema operativo multitasking a 32 bit, con applicativi solidi e dall'interfaccia grafica integrata e quindi di immediata comprensione.

Va riconosciuto anche lo sforzo di Microsoft per rendere il computer più facile e gradevole da usare. Basti pensare che il motore della guida in linea (una sorta di AmigaGuide enormemente più evoluto) prevede la ricerca degli argomenti anche su suggerimenti; l'utente può battere per l'aiuto di una videoscrittura, ad esempio, "come faccio a stampare" e il programma, sfruttando le librerie standard di W95, "capisce" che deve presentare la pagina (interattiva e grafica) di spiegazione della procedura di stampa su carta.

Insomma, ci sembra di potere affermare senza timore di smentita, che Windows 95 rappresenta un pregevole miglioramento della qualità del lavoro e della produttività di chi ha scelto le piattaforme Intel, anche se solo ora si ritrovano cose che gli "amighisti" conoscono, a volte magari in forma più embrionale, da anni.



Visual Basic 4.0 è il tool di sviluppo per eccellenza per tutti gli hobbisti e molti professionisti.

Impariamo a programmare l'Amiga (XIV)

Nella puntata odierna parliamo dei requester di sistema definiti nella ASL.library

di **Giuseppe Ligorio**

Fin dalla comparsa dell'Amiga sul mercato, a partire dalla version 1.0 del sistema, i programmatori hanno avuto bisogno di particolari requester che svolgessero delle operazioni identiche anche se presenti su diversi programmi; un esempio lampante è il file requester, vale a dire un requester che permette di navigare in un disco qualsiasi per la selezione di uno o più files. Prima della venuta della versione 2.0 del sistema operativo, i programmatori si arrangiavano costruendo delle routine proprie che utilizzavano nei loro programmi; altri più intraprendenti realizzarono una libreria, permettendo così a tutti gli sviluppatori di usufruire del proprio lavoro (é il caso della req.library). Dal 2.0 gli ingegneri del team di sviluppo di Amiga hanno ben pensato di inserire di base nel sistema, dei requester "standard" che potessero essere utilizzati da tutti i programmatori; questi requester sono definiti e possono essere visualizzati con le funzioni dell'asl.library; i requester attualmente offerti dalla libreria sono il file requester appunto, il font requester (un requester per la selezione di uno dei font contenuti nella directory FONTS:, mostran-

Struttura FileRequester

Descrizione dei campi della struttura FileRequester:

```
struct FileRequester
{
. APTR rf_Reserved;
. BYTE *rf_File;
. BYTE *rf_Dir;
. CPTR rf_Reserved2;
. BYTE rf_Reserved3;
. BYTE rf_Reserved4;
. APTR rf_Reserved5;
. WORD rf_LeftEdge, rf_TopEdge;
. WORD rf_Width, rf_Height;
. WORD rf_Reserved6;
. LONG rf_NumArgs;
. struct WBArg *rf_ArgList;
. APTR rf_UserData;
. APTR rf_Reserved7;
. APTR rf_Reserved8;
. BYTE *rf_Pat;};
```

rf_File	puntatore alla stringa contenente il nome del file selezionato
rf_Dir	puntatore alla stringa contenente il nome della directory in cui si trova il file selezionato
rf_LeftEdge, rf_TopEdge	posizione della finestra del requester
rf_Width, rf_Height	grandezza della finestra del requester
rf_NumArgs, rf_ArgList	numero di file selezionati per la multiselezione e vettore di strutture WBArg che contengono nome ed altre informazioni sui diversi file selezionati (sempre in caso di multiselezione)
rf_UserData	puntatore a blocco di dati definito dall'utente (può essere utilizzato a piacere)
rf_Pat	stringa contenente il pattern per la selezione dei file da mostrare nella sintassi AmigaDOS (es: #?.c, mostra solo i files che terminano con .c, oppure ~(#?.info), mostra tutti i file tranne le icone che terminano con .info).

Tag per il FileRequester

Indichiamo di seguito i diversi tag per i FileRequester, da passare alle funzioni AllocAslRequet o AslRequest:

ASLFR_Window Specifica una finestra a cui agganciare il requester; indicando questo parametro, il requester verrà aperto sullo schermo in cui si trova la finestra indicata come parametro nel tag e utilizzerà la porta IDCMP della finestra per gestire i propri messaggi (salvo diversamente specificato)

ASLFR_PubScreenName (V38) stringa indicante il nome dello schermo pubblico su cui aprire il requester; anche se specificata la finestra su schermo differente, il requester verrà aperto sullo schermo pubblico indicato

ASLFR_Screen (V38) puntatore allo schermo su cui aprire il requester; indipendentemente dai parametri specificati con ASLFR_Window e ASLFR_PubScreenName, il requester verrà aperto sullo schermo qui specificato

ASLFR_PrivateIDCMP (V38) Questo parametro è un BOOL che se impostato a TRUE indica comunque di creare una propria porta IDCMP per la gestione dei messaggi del requester; con FALSE e se viene specificato ASLFR_Window, verrà utilizzata la porta della finestra

ASLFR_IntuiMsgFunc (V38) viene passato il puntatore ad una struttura Hook che indica la funzione da chiamare nel caso al requester giungano messaggi "sconosciuti"; questo permette la gestione di particolari eventi da parte dell'utente

ASLFR_SleepWindow (V38) questo parametro è un BOOL che se impostato a TRUE, indica di mettere la finestra indicata con ASLFR_Window a dormire; ciò significa che quando questa verrà selezionata, apparirà il puntatore del mouse busy (occupato, normalmente rappresentato con un orologio) e nessuna attività di menu o gadget verrà permessa

ASLFR_UserData (V38) valore a 32 bit che contiene l'indirizzo del blocco dati definito dall'utente; questo indirizzo verrà copiato nel campo fr_UserData della struttura FileRequester

ASLFR_TextAttr (V38) con questo tag viene passato un puntatore a struttura TextAttr; questa struttura indica il font da utilizzare nel requester; se questo tag non viene passato o il parametro è NULL, allora verrà utilizzato il font standard dello schermo su cui appare il requester

ASLFR_Locale (V38) puntatore a struttura Locale, indicante la localizzazione del requester (questo indica la lingua utilizzata); se il parametro non viene specificato, verrà utilizzato quello di default definito con le preferenze di sistema

ASLFR_TitleText (V36) stringa indicante il testo da inserire come titolo della finestra; come default non viene inserito nessun titolo

ASLFR_PositiveText (V36) stringa indicante il testo da inserire nel gadget positivo, cioè quello che da conferma dell'operazione del requester (normalmente indicato con "OK"); prima della V38 del sistema la stringa doveva avere massimo 6 caratteri

ASLFR_NegativeText (V36) stringa indicante il testo da inserire nel gadget negativo, cioè quello che annulla l'operazione del requester (normalmente indicato con "Cancel"); prima della V38 del sistema la stringa doveva avere massimo 6 caratteri

ASLFR_InitialLeftEdge (V36) WORD indicante la posizione X della finestra del requester consigliata (consigliata perché questa posizione potrebbe non rispettare i limiti dello schermo, nel qual caso la finestra verrebbe automaticamente adattata in modo da entrarvi)

ASLFR_InitialTopEdge (V36) WORD indicante la posizione Y della finestra del requester consigliata

ASLFR_InitialWidth (V36) WORD indicante l'ampiezza della finestra del requester consigliata

ASLFR_InitialHeight (V36) WORD indicante l'altezza della finestra del requester consigliata

ASLFR_InitialFile (V36) stringa indicante il nome iniziale del file inserito nel gadget testo per il nome file

ASLFR_InitialDrawer (V36) stringa indicante il nome iniziale del cassetto, che verrà inserito nel gadget testo per la specificazione della directory; questo influenzerà anche la directory letta per prima

ASLFR_InitialPattern (V36) stringa contenente il pattern iniziale di selezione per i files; questa stringa scritta nel formato AmigaDOS (es: #?.c o ~(#?.info)) permette di specificare quali files mostrare nel requester; se il gadget per l'inserimento del pattern di selezione non viene visualizzato con ASLFR_DoPatterns (vedere dopo) il pattern qui specificato varrà per sempre e non potrà essere modificato

ASLFR_Flags1 (V36) questo tag indica diversi flag per abilitare o meno diverse caratteristiche, flag che sono stati rimpiazzati da tag propri (vedere dopo); per una descrizione dei flag, vedere il file "libraries/asl.h"FILF_SAVE, indica che il requester è un Save Requester; se attivato il requester assume un colore differente per indicare all'utente che il file selezionato verrà scritto ed indica quindi di prestare maggiore attenzione a cosa si seleziona

ASLFR_Flags2 (V36) questo tag indica diversi flag per abilitare o meno diverse caratteristiche, flag che sono stati rimpiazzati da tag boleani propri (vedere dopo); per una descrizione dei flag, vedere il file "libraries/asl.h"Questo tag permette di specificare flag aggiuntivi:
FIL1F_NOFILES, indica di visualizzare solo directory; attivando questo flag non verrà visualizzato il gadget stringa per l'inserimento del nome del fileFIL1F_MATCHDIRS, indica di selezionare anche le directory da visualizzare mediante il pattern (oltre ai file)

ASLFR_DoSaveMode (V38) parametro BOOL che se impostato a TRUE indicherà di visualizzare il requester in modalità

	"salvataggio"; in tale modalità il requester assume un colore differente per indicare all'utente che il file selezionato verrà scritto ed indica quindi di prestare maggiore attenzione a cosa si seleziona; in questa modalità è anche possibile creare un cassetto se viene specificato un nuovo nome nel gadget drawer (in tal caso verrà comunque chiesta conferma); il requester inoltre non permetterà di uscire con la doppia selezione di un file, questo per limitare gli errori dell'utente; se attivata la modalità di salvataggio non è possibile utilizzare la multiselezione
ASLFR_DoMultiSelect (V38)	parametro BOOL che se impostato a TRUE permette la multiselezione dei files; quando l'utente seleziona diversi files i nomi di quest'ultimi vengono passati come WBArgs mediante rf_ArgList; rf_NumArgs contiene il numero di files selezionati
ASLFR_DoPatterns (V38)	BOOL, se viene passato TRUE indica di visualizzare il gadget testo per la modifica del pattern di selezione
ASLFR_DrawersOnly (V38)	parametro BOOL se impostato come TRUE, indica di visualizzare solo le directory e non verrà utilizzato il gadget stringa per l'inserimento del nome file
ASLFR_FilterFunc (V38)	puntatore a struttura Hook indicante una funzione che funge da filtro per la visualizzazione dei files; se la funzione ritorna TRUE il file verrà inserito nella lista del requester, altrimenti no; alla funzione chiamata verranno passati questi parametri:A0 - (struct Hook *)A1 - (struct AnchorPath *)A2 - (struct FileRequester *)
ASLFR_RejectIcons (V38)	parametro BOOL che se impostato a TRUE indica di non mostrare i file icona (quelli che terminano con .info); il default è FALSE
ASLFR_RejectPattern (V38)	stringa indicante un pattern per la selezione nel formato AmigaDOS; tutti i files che verranno identificati dal pattern non verranno mostrati; il default è ~(#?) che non identifica nessun file (quindi tutti verranno mostrati)
ASLFR_AcceptPattern (V38)	stringa indicante un pattern per la selezione nel formato AmigaDOS; tutti i files che non verranno identificati dal pattern, non verranno mostrati; il default è #? che identifica tutti i file (quindi tutti verranno mostrati)
ASLFR_FilterDrawers (V38)	parametro BOOL indica se impostato a TRUE, che ASLFR_RejectPattern, ASLFR_AcceptPattern e il pattern specificato nel gadget dall'utente avranno influenza anche sui nomi delle directory; il default è FALSE
ASLFR_HookFunc	indirizzo di una funzione che viene chiamata se i flag FRF_FILTERFUNC o FRF_INTUIFUNC sono specificati nel tag ASLFR_Flags1; la funzione verrà chiamata con il passaggio degli argomenti nello stack, per cui avrà questo prototipo se definita in C:`ULONG funzione(ULONG mask, APTR object, struct FileRequester *fr);`mask è una copia del flag specificato in ASLFR_Flags1 che ha causato la chiamata (FRF_FILTERFUNC o FRF_INTUIFUNC); object è l'indirizzo dell'oggetto passato (struct IntuiMessage * nel caso di FRF_INTUIFUNC o struct AnchorPath * nel caso di FRF_FILTERFUNC); fr è il puntatore alla struttura FileRequester del requester che ha chiamato la funzione.Per FRF_FILTERFUNC la funzione dovrebbe ritornare 0 se il file dovrà essere inserito nella lista del requester, un valore diverso da 0 altrimenti (funzione di filteraggio); per FRF_INTUIFUNC la funzione dovrebbe ritornare il struct IntuiMessage * passato senza alcuna modifica.

do di volta in volta alcuni caratteri del medesimo per aiutare l'utente sulla scelta) e dalle ultime versioni del s.o. (V38) è presente anche un requester per scegliere un monitor e relativa risoluzione tra quelli presenti nel database grafico dei monitor.Le prime funzioni che osserviamo permettono di allocare e liberare un requester "generico":

```
request = AllocAslRequest(tipo, listatag);
request = AllocAslRequestTags(tipo, tag1, dato1, tag2, ... );
FreeAslRequest(request);
```

Le prime due funzioni sono equivalenti e permettono il passaggio dei dati mediante vettore di tag (listatag) o inserendo i tag direttamente nella funzione (tag1, dato1 ...); AllocAslRequest (o AllocAslRequestTags) permette di allocare la struttura del requester del tipo passato in "tipo", questa è una costante che può valere:
ASL_FileRequest (requester per i file)ASL_FontRequest (requester per i font)ASL_ScreenModeRequest (requester per gli schermi) i tags definiscono i dati da passare alla funzione di allocazione del requester, e indicano i parametri del requester da aprire (di solito gli stessi parametri possono essere passati alla funzione di visualizzazione dello stesso, salvo che quelli specificati in questa funzione sono fissi per ogni requester richiamato, mentre quelli specificati all'apertura valgono solo per quel requester); la funzione ritorna un puntatore ad una struttura contenente i dati del requester allocato ("request"), questa struttura varia a seconda del tipo di requester e può chiamarsi *FileRequester, FontRequester, ScreenModeRequester* (vedere i riquadri).Una volta che la struttura non serve più (perché non si intende utilizzare il requester) questa deve essere liberata con la funzione FreeAslRequest, passando come unico parametro l'indirizzo della struttura ritornata con AllocAslRequest.
L'altra e ultima funzione che necessita per l'utilizzo di requester ASL è la seguente:

```
successo = AslRequest(request, listatag);
successo = AslRequestTags(request, tag1, dato1, tag2, ... );
```

dove "request" è l'indirizzo della struttura request ritornata da AllocAslRequest; i tag specificati indicano i parametri da passare al requester (percorso standard, pattern ecc.) e sono identici a quelli che vengono passati ad AllocAslRequest, salvo che quelli specificati nella funzione di allocazione rimangono invariati per tutte le successive chiamate di AslRequest()

Struttura FontRequester

Descrizione dei campi della struttura FontRequester

```
struct FontRequester
{
. APTR fo_Reserved1[2];
. struct TextAttr fo_Attr;
. UBYTE fo_FrontPen;
. UBYTE fo_BackPen;
. UBYTE fo_DrawMode;
. APTR fo_UserData;
. SHORT fo_LeftEdge, fo_TopEdge, fo_Width, fo_Height;};
```

fo_Attr	struttura TextAttr del font selezionato
fo_FrontPen, fo_BackPen	penne selezionate per il rendering del testo
fo_DrawMode	modalità di rendering del font, se selezionato
fo_UserData	puntatore a zona dati definita dall'utente
fo_LeftEdge, fo_TopEdge, fo_Width, fo_Height	posizione e grandezza della finestra del requester

(vedere riquadri); "successo" è una variabile BOOL che indica se il requester è stato chiuso con successo (TRUE, vale a dire premendo il pulsante OK) o altrimenti (FALSE, premendo il pulsante Cancel).Il file requester permette l'utilizzo del pattern per la selezione dei files da mostrare; è possibile realizzare una funzione personale per filtrare i files da visualizzare (questo sarà descritto nella prossima puntata); è possibile specificare se filtrare anche le directory (normalmente queste vengono visualizzate tutte); si può decidere di attivare la multiselezione per la selezione multipla di files (vedere listati); si può impostare il requester di salvataggio che assume caratteristiche particolari; questi ed altri parametri vengono impostate con i tags nella chiamata di AslRequest (vedere tabella). Lo stesso procedimento viene utilizzato per visualizzare il Font requester, per cui si dovrà passare come tipo ASL_FontRequester nella chaiamata ad AllocAslRequest() e ricevere un puntatore a struttura FontRequester; i tag per l'impostazione dei diversi parametri sono mostrati nella tabella apposita; ricordo che tutti i campi della struttura sono a SOLO LETTURA, ciò significa che non possono essere variati direttamente, ma possono essere impostati sempre mediante i tags nella chiamata AslRequest.
Concludiamo anche questa puntata con un arrivederci alla prossima in cui ultimeremo la ASL.library.

Struttura ScreenModeRequester

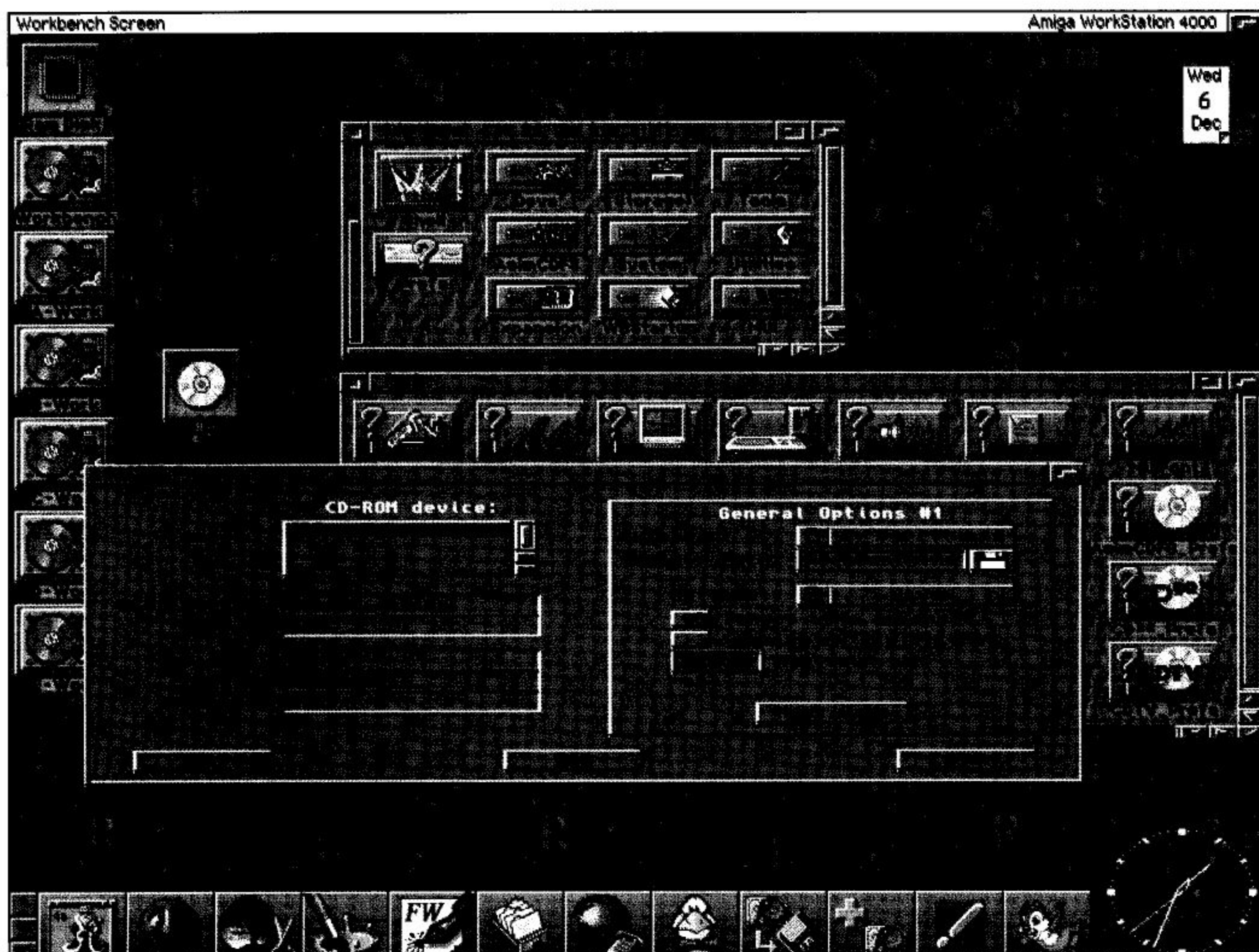
Descrizione dei campi della struttura ScreenModeRequester

```
struct ScreenModeRequester
{
. ULONG sm_DisplayID;
. ULONG sm_DisplayWidth;
. ULONG sm_DisplayHeight;
. UWORD sm_DisplayDepth;
. UWORD sm_OverscanType;
. BOOL sm_AutoScroll;
. ULONG sm_BitMapWidth;
. ULONG sm_BitMapHeight;
. WORD sm_LeftEdge;
. WORD sm_TopEdge;
. WORD sm_Width;
. WORD sm_Height;
. BOOL sm_InfoOpened;
. WORD sm_InfoLeftEdge;
. WORD sm_InfoTopEdge;
. WORD sm_InfoWidth;
. WORD sm_InfoHeight;
. APTR sm_UserData;};
```

sm_DisplayID	codice di identificazione dello schermo scelto
sm_DisplayWidth, sm_DisplayHeight, sm_DisplayDepth	grandezza indicata dello schermo
sm_OverscanType	codice del tipo di overscan da utilizzare per lo schermo (vedere la puntata sugli schermi Intuition)
sm_AutoScroll	indica se lo schermo selezionato è autoscroll
sm_BitMapWidth, sm_BitMapHeight	dimensione per la creazione di proprie bitmap
sm_LeftEdge, sm_TopEdge, sm_Width, sm_Height	posizione e dimensione della finestra del requester
sm_InfoOpened	la finestra Info è aperta all'uscita
sm_InfoLeftEdge, sm_InfoTopEdge, sm_InfoWidth, sm_InfoHeight	ultime coordinate della finestra Info
sm_UserData	puntatore a zona dati definita dall'utente

CD-ROM sotto controllo

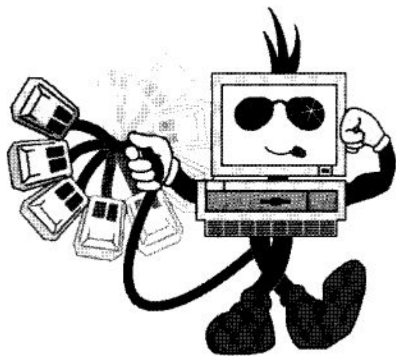
Il software di gestione della Asimware Innovations per i lettori CD-ROM SCSI e SCSI II nonché AT-API è giunto alla versione 3.4 che è disponibile gratuitamente per tutti gli utenti registrati via FTP al sito di supporto della Asimware. Nei negozi troverete la versione 3.3 che vi darà comunque l'opportunità di ricevere gratuitamente anche via E-mail l'upgrade a 3.4. Il pacchetto della Asim come dalle prime release è di ottima qualità e pieno di molte, molte sorprese.



ASIM CDFS v3.4

di ***Roberto Bisconcini***

Dopo aver installato la versione 3.3 con il comodo installer Commodore, abbiamo recuperato via FTP su Internet la versione 3.4 realizzata il 23 ottobre, e successivamente la abbiamo installata sulla "vecchia" 3.3. Le differenze tra le due release sono pochissime, tranne qualche fix apportato alle prefs dell'ASIM CDFS e l'aggiunta del supporto diretto di alcuni drive, tra cui il nostro, nel-

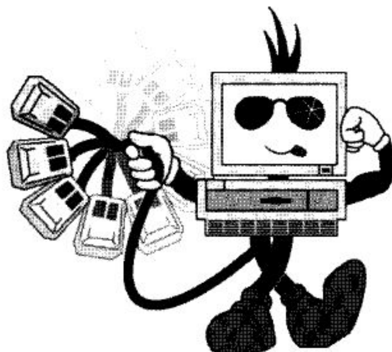


l'asimcdfs.device, il resto è praticamente rimasto invariato.
Procedendo ordinatamente, una volta inserito il dischetto color crema nel drive, si può procedere con l'installazione lanciando l'installer che è naturalmente incluso. Tutto il procedimento di installazione avviene in meno di cinque minuti ed è descritto in tutti i suoi particolari nel manuale, a partire da pag 4 fino a pag 12, senza tralasciare nulla.
Una volta scelte le opzioni che si riferiscono al fatto che si desideri o meno che il CD-Rom venga montato nel novero dei device autonomamente, che vengano o meno installate le prefs degli emulatori CDTV e CD32 e locazione della directory di buffer, si potrà tranquillamente resettare e usufruire delle innovazioni apportate dalla Asimware al suo software di gestione.

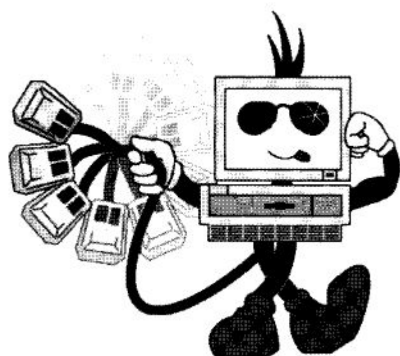
ASIM il software

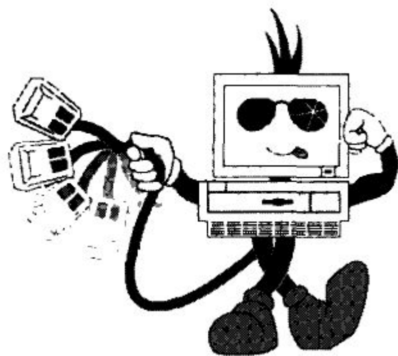
Una volta installato il tutto si può passare alla configurazione del software tramite l'ASIMCDFS prefs. Lanciato il programma delle preference, ci troveremo davanti a un insieme di opzioni spaventosamente vasto.
Nelle prefs potremo settare quasi tutto. Si potrà decidere se l'ASIM dovrà far fare il boot dal CD-ROM drive: nel caso in cui si tratti di un disco CD32 o CDTV, nel caso in cui vi siate creati dei dischi di lavoro "bootabili", dal disco inserito o mai.
Potremo settare di che tipo di device ASIM dovrà far uso, file su HD in emulazione ISO9660 o partizioni ISO9660 reali, normalmente utilizzati ambedue per la masterizzazione dei CD.
Sempre all'interno delle prefs sarà possibile settare dei buffer per i file, le directory ed il CD intero. Troverete molto altro nelle prefs, più che ben spiegato nel manuale.

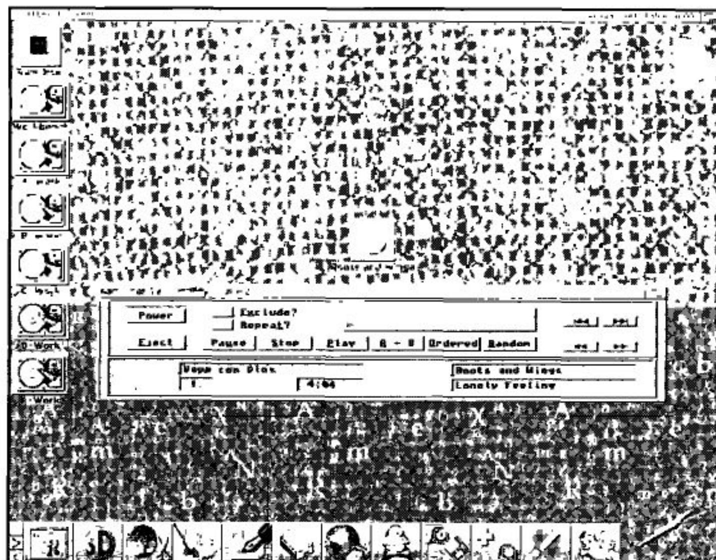
Oltre alle ASIMCDFS_prefs troveremo il DiskChanger che ci permetterà di settare il riconoscimento automatico delle differenti partizioni presenti su un CD, evidenziandone il tipo e la dimensione, permettendoci di scegliere quale leggere, indipendentemente dal fatto che si tratti di ISO9660, HFS (Macintosh) o Raw DATA. Oltre a queste, il DiskChanger ci permetterà di leggere con la massima tranquillità anche i Photo CD (PCD) e i CD audio (CDDA).
Oltre al DiskChanger esistono altre utility, nonché altri due Preference Tools. I Preference Tools sono dedicati uno al CDTV e l'altro al CD32. Attraverso le singole prefs potremo scegliere la lingua, l'emulazione del joypad a seconda del sistema che vogliamo emulare.
Non finisce qui, ASIM, come vi abbiamo detto, supporta direttamente i Photo CD, e quando andrete ad inserire un Photo CD nel drive e vi comparirà l'icona relativa, andando



a vederne il contenuto, troverete delle icone delle foto che sono salvate sul disco. Queste icone sono create dall'AsimCDFS nella directory di buffer, così che possiate visualizzare immediatamente con un semplice clic la foto che vi interessa senza dover convertire l'immagine da formato PCD ad IFF.
La possibilità di visualizzazione immediata si affida al programma View Tech di cui AsimCDFS fa uso.
Tra i PCD fanno comunque eccezione i COREL PROFESSIONAL PHOTOS CD-ROM, i quali, pur contenendo, come tutti i photo cd, cento immagini PCD, non sono PCD standard. Infatti sui Corel Professional PCD le immagini non sono contenute nella directory standard ma racchiuse nella directory "corel", oltre a questo i dischi hanno come nome del volume ISO9660 il numero di serie della collezione e quindi, quando vengono inseriti nel drive, al posto del nome del disco che state consultando, compare il numero di serie della Corel.
Questo succedeva fino alla release 2.4, prima che la Asimware creasse un catalogo su file, che viene messo nella directory ASIM_buffers, nel quale è contenuto il riferimento all'intero archivio Corel professional PCD. Quindi, in breve, l'ASIMCDFS tramite il file di archivio darà il nome corretto al CD, suddividerà le immagini nei cinque diversi formati contenuti in ogni file PCD ed assegnerà per ogni formato una directory: 192X128, 384X256, 768X512, 1536X1024 e 3072X2048 al cui interno ritroveremo delle icone a colori relative alle foto.
Le icone vengono create da ASIM CDFS nella directory di buffer, come per le icone dei normali PCD. Ogni icona punterà al relativo file PCD e se selezionata lo convertirà in IFF e lo visualizzerà.
Le icone create sia per i Corel Professional PCD sia per i PCD normali sono a 256 colori sotto AGA e a 16 sotto ECS. Il software di gestione si preoccupa anche della conversione da PCD a iff ricalcolando i file da PCD 24bit a HAM8 e, come per le immagini dei PCD standard, le potrete visualizzare con due clic.
Anche se la cosa può in apparenza sembrare comoda, dobbiamo dire che per i professionisti che fanno uso di quel tipo di immagini la conversione risulta scomoda, in quanto ogni volta che vorranno accedere all'archivio tramite ImageFX o ADPro, dovranno far riconoscere il CD in formato ISO9660 per mezzo del DiskChanger in modo che ASIM CDFS non faccia la conversione delle immagini in HAM8 e inibisca di conseguenza la lettura del file in true color.
Oltre alle immagini e ai dati esiste anche l'audio e all'Asimware non se lo sono dimenticato. Nel pack è incluso il programma Asimtunes che





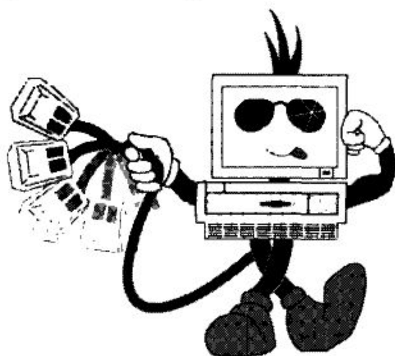


AsmiTunes in azione...

gestisce il CD-ROM come se fosse un lettore di CD audio. L'Asimtunes può essere settato in modo da partire ogni qual volta si inserisce un CDDA nel drive; lo si potrà aprire sullo schermo del workbench ed eliminarne l'interfaccia anche durante l'ascolto, attivando la funzione di "hide". Il player è ottimo se il vostro CD-ROM è nell'elenco dei CD testati dall'Asimware, nel caso contrario, l'unico problema che potrete riscontrare è nel malfunzionamento dell'avanzamento veloce durante l'ascolto di un brano. Comoda e veloce è la possibilità di scegliere i brani fino al nove tramite la pressione del numero corrispondente sul tastierino numerico.

Un CD32 nel 4000

L'emulazione sia del CD32 sia del CDTV risulta un po' ostica soprattutto nelle macchine di fascia alta con molte schede e FAST ram. Noi abbiamo provato a lanciare l'emulazione sia da workbench con il programma simboot, sia a fargli fare un auto boot, in ambedue i casi non siamo riusciti a caricare il titolo desiderato, nella fattispecie Zool, che tra le altre cose la Asimware elenca tra quelli funzionanti.
Come scritto nel manuale il problema risiede nella presenza della scheda grafica che non permette da workbench un corretto boot del CD, perché non chiude il workbench, e della presenza della FAST RAM che in autoboot inchioda il sistema emulato, in quanto spesso non prevista. Dopo diversi tentativi, tra cui l'eliminazione fisica della scheda grafica e l'inibizione della fast ram con il vecchio ma onnipresente NOFASTMEM, il simboot ci ha permesso di giocare a Zool e vedere Insight Dinosaurs, due titoli per il CD32.
Il joypad viene emulato tramite il reindirizzamento dei tasti del tastierino numerico secondo gli schemi riportati nel manuale.
Non vediamo comunque un'utilità pratica, se non quella di offrire un

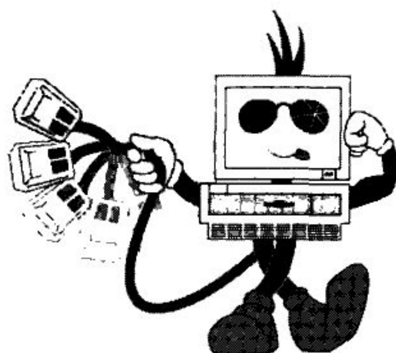


servizio ulteriore a un pacchetto già completo, della funzione di emulazione visto che i titoli per CD32 sono pochi e spesso di scarso interesse, nonché il fatto che la maggior parte dei giochi per CD32 esistono anche in versione normale su disco e spesso gli stessi sono installabili su HD.

Conclusioni

Il software che ci è stato gentilmente mandato in visione dalla Hirsch & Wolf OHG COMPUTER & GAMES, è di ottima fattura e solidità, difficilmente gli si potranno imputare delle GURU. Il manuale è una guida passo passo per tutti, utile tanto quanto il programma di upgrade istituito dalla Asimware via Internet.
Per coloro i quali possiedono un abbonamento ad Internet sarà comodissimo ricevere le nuove release del software tramite una semplice sessione FTP o addirittura UUencoded come E-Mail. Per avere un upgrade veloce basterà collegarsi al sito della Asimware, ftp.asimware.com, e "loggarsi" non come anonymous ma usando come login name "updatev3" e come password il proprio numero seriale per ottenere la nuova versione del software!
Notevole è il supporto dato da parte dei tecnici della Asimware che contattati via E-Mail rispondono velocemente (meno di 24H) ed esaurientemente ad ogni richiesta logica.
La Asimware, come al solito, ci offre un pacchetto ben strutturato e completo, sia riguardo al software sia al manuale che si rivela oltre che ben scritto (in lingua inglese naturalmente), completo e preciso nonché, cosa più unica che rara, stampato su ottima carta e ben rilegato. Ci permettiamo di dirvi che ASIM CDFS è forse il miglior CD file system in commercio, sicuramente quello che vanta un maggior numero di revisioni e un ottimo supporto continuativo da parte della softwarehouse.

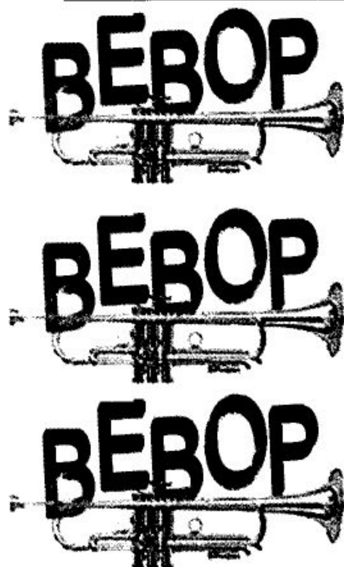






Real 3D: Il texture-mapping

soluzioni immediate a problemi complessi

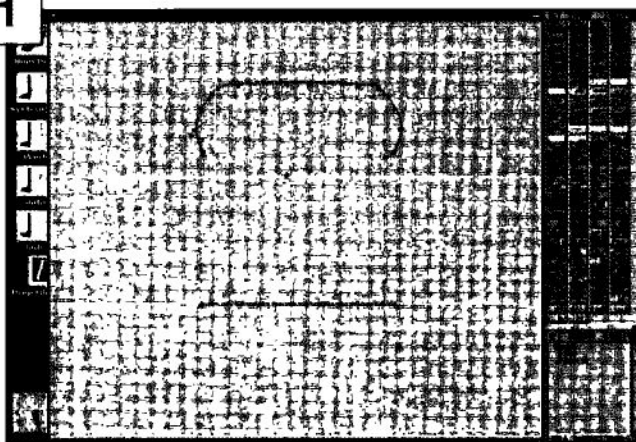


di ***Alessandro Tasora***

Dedichiamo il Be-Bop di questo mese allo studio del texture-mapping, soffermandoci in particolar modo su alcune sue curiose applicazioni.
Parleremo infatti di bump-mapping, e vedremo come questo particolare effetto possa simulare dettagli superficiali impossibili da ottenere mediante modellazione.
Ai più inesperti ricordiamo che il bump-mapping è una funzione che permette di simulare l'effetto di alto-rilievo su superfici tridimensionali, applicando a queste ultime un'immagine contenente le informazioni di "rilievo" sottoforma di colore più o meno intenso.
Vedremo come sia facile la simulazione di sofisticati rilievi anche disponendo di bump-map semplificate.
Inoltre vedremo un'applicazione del disk-mapping, funzione peculiare di Real 3D, insostituibile per certi scopi.
Al termine del tutorial dedicheremo due parole alla realizzazione di "marmi sintetici", per chi è sempre a corto di immagini da usare per texture-mapping.

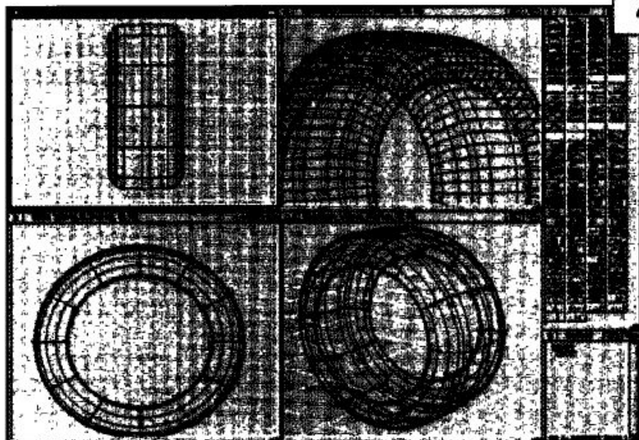


1



Supponiamo che dobbiate modellare un pneumatico (ma questo discorso potrete applicarlo ad un'infinità di oggetti). E' noto che la modellazione di TUTTI i singoli tasselli della gomma richiederebbe troppa memoria e troppo tempo di rendering. Pertanto vedremo di simulare la tassellatura del battistrada tramite il bump-mapping.
In questo modo la modellazione di un pneumatico è cosa di pochi secondi, specialmente utilizzando le superfici spline di Real 3D. Inserite l'asse di rotazione e disegnate il profilo della gomma, come in figura. Perché il profilo a "C rovesciata" sia perfettamente simmetrico in orizzontale, disegnate solo metà spline, duplicatela, specchiatela con Mirror, cambiate direzione di percorrenza, concatenatela all'altra.

2



Per la creazione della mesh, selezionate profilo ed asse ed eseguite Create/ Freeform/ Rotate, con un numero di sezioni pari a dodici (con le B-spline non serve abbondare). Se la superficie risulta goffa e sproporzionata, probabilmente avete disegnato un profilo sbagliato. In linea di massima i pneumatici comuni hanno un rapporto fra l'altezza e la larghezza della "C" pari al 70 %, anche meno se sono sportivi. La larghezza in genere si attesta sui 18 cm, e il raggio del cerchione varia dai 13 ai 15 pollici. Fate i vostri calcoli, oppure smontate una ruota dell'auto di famiglia, sezionatela e copiatela.
Assegnate un colore R=G=B=65 alla mesh (grigio scuro, NON nero totale!), e fate un rendering di prova. Tutto bene, ma manca il battistrada. La Polizia Stradale è in agguato, e noi dobbiamo rimediare ai pneumatici lisci...

3



Brush per il bump mapping (battistrada del pneumatico)

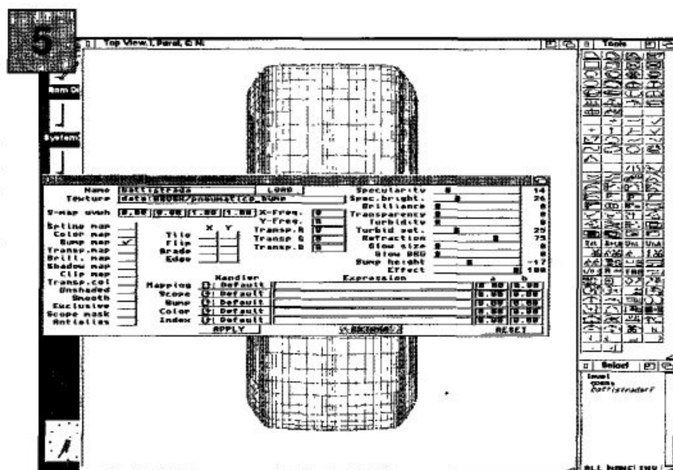
Prepariamo il brush per il bump-mapping. Utilizzeremo soltanto alcune tonalità di rosso perché nelle immagini per il bump-mapping il software Real 3D considera soltanto la componente RED.
Dove il brush è rosso più intenso avremo un rilievo più marcato.
Per il momento disegnamo un'immagine di tutto il battistrada come fosse "srotolato" in orizzontale davanti ai nostri schermi (vedi figura).
Sebbene non sia difficile ottenere tale disegno grazie ai veloci strumenti di DPaint o Brilliance, osserviamo che questo brush richiede un'elevata quantità di memoria ed un'alta risoluzione. Inoltre i tratti in diagonale sono affetti da "aliasing", cosa che degraderà sensibilmente la qualità del bump-mapping.

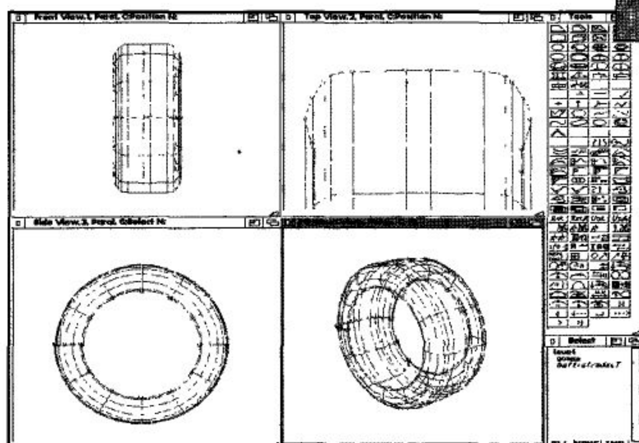
4



Perché abbiamo disegnato in orizzontale il battistrada? Quest'illustrazione dovrebbe essere indicativa in proposito. Potremmo riscontrare un'analogia con quanto accade avvolgendo un'etichetta attorno ad una bottiglia o ad un barattolo.
Si osservi che la proiezione del brush avviene mediante coordinate cilindriche, difatti il colore penetra radialmente fino all'asse dell'oggetto. Ne consegue che nella proiezione cilindrica non ha importanza il raggio del cilindro, quanto piuttosto la posizione del suo asse rispetto agli oggetti da mappare.

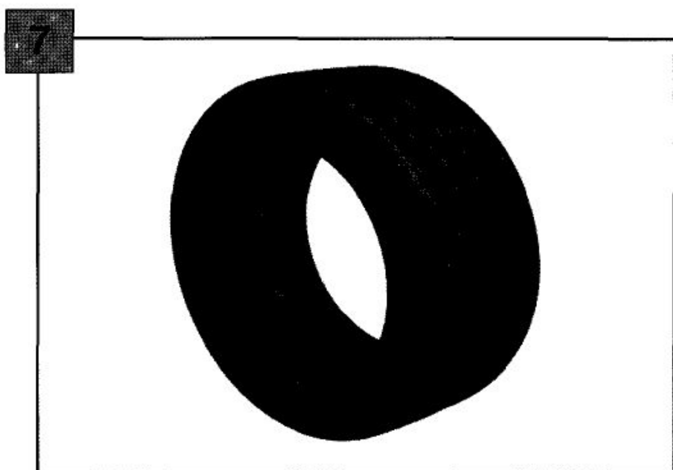
Creiamo il materiale associato al bump-mapping. Apriamo la material window (Amiga+"m"), attiviamo il checkmark di "bump", carichiamo il brush appena disegnato (con il menu Texture/Define), regoliamo i parametri di specular e spec.bright come in figura, per ottenere una superficie "gommosa".
Attenzione al parametro di "Bump height"! E' fondamentale in quanto definisce quanto profondi devono essere i rilievi calcolati dalla bump-map. Conviene attestarsi su livelli bassi, per le prime prove. Cambiando segno, si passa da rilievi a depressioni, e viceversa.
Inseriamo un nome, ad esempio "battistrada", e premiamo "APPLY" per inserire il nuovo materiale nella lista di quelli preesistenti.

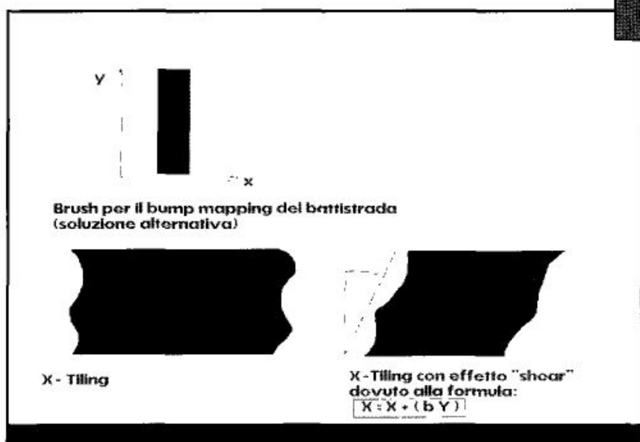




Ora eseguiamo il menu Create/ Mapping/ Cylinder ed inseriamo la mappatura cilindrica nella nostra scena, utilizzando la vista laterale.
Fate attenzione: il pneumatico e la mappatura cilindrica devono essere perfettamente coassiali (consigliamo pertanto di attivare la griglia); inoltre dovrete regolare la profondità del cilindro di proiezione andando nella vista frontale e operando affinché le due facce circolari di questo cilindro siano più interne del bordo del pneumatico.
In linea di massima, la proiezione dovrebbe sporgere di poco oltre lo spigolo circolare che distingue la superficie di rotolamento dal fianco bombato della gomma.
In pratica è più semplice che a parole: guardate la figura (la gomma è nera, la mappatura è il cilindro bianco tratteggiato)

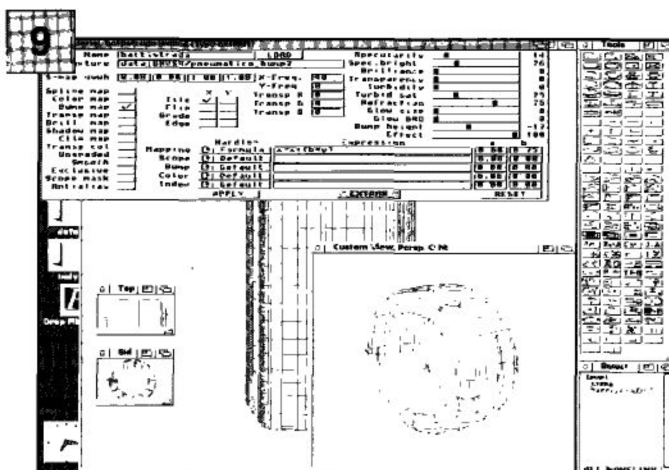
Eseguite un rendering di prova.
In questo caso abbiamo usato una risoluzione di 640 x 480 e due sorgenti luminose (una key-light intensa, posta sopra l'osservatore, ed una fill-light azzurra posta molto lateralmente).
Notate che abbiamo usato la modalità "shadowless", per velocizzare i tempi di calcolo rinunciando alla simulazione delle ombre riportate.
Sicuramente avrete osservato che i tasselli della gomma si vedono anche dall'interno, diversamente dalla realtà.
Questo fatto non riveste alcuna importanza per i nostri scopi, ma potete sempre rimediarvi utilizzando l'handler "angle" della material window, oppure creando una superficie interna senza bump-mapping.

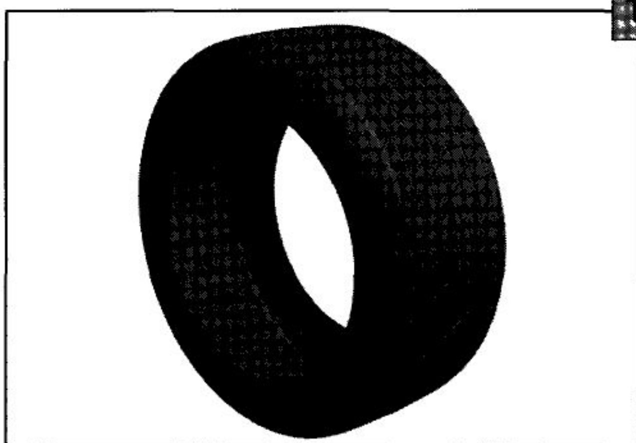




Tuttavia esiste un'altra strada per ottenere l'effetto di bump mapping, senza dover utilizzare un brush di dimensioni così elevate e allo stesso tempo ottenendo risultati qualitativamente migliori.
In primo luogo disegnate un brush come in figura. Notate subito due aspetti:
- abbiamo disegnato soltanto una sottile striscia del battistrada. In questo modo risparmiamo memoria ed otterremo l'intero battistrada con una funzione di ripetizione sull'asse X.
- le linee sono perpendicolari, pertanto non presentano problemi di aliasing. In seguito "distorceremo" la texture con un effetto di shear procedurale.

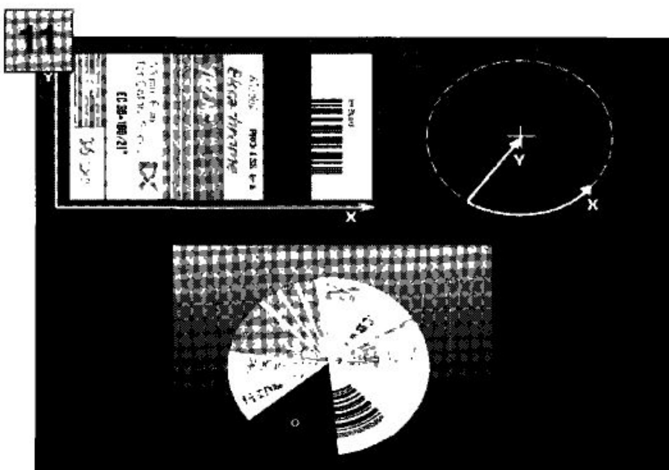
Affinché il nostro nuovo brush venga ripetuto più volte attorno alla circonferenza, attivate "Tile X" nella Material Window, ed inserite 40 come numero di ripetizioni.
Ora giungiamo al tocco più "raffinato". Se applicassimo subito questo materiale, otterremo tanti tasselli rettangolari, a mò di scacchiera, perché il brush di bump-mapping è composto di linee perpendicolari. Pertanto attiviamo l'handler "Mapping" di tipo "Formula", ed inseriamo l'equazione " x=x+(b*y) " come visibile in figura. Questo significa che la mappatura verrà distorta per scorrimento (shear) sull'asse X, ovvero otterremo una mappa cilindrica "avvitata". Tanto più avvitata quanto più alto è il valore inserito in "b" (b=0.75 nel nostro caso).

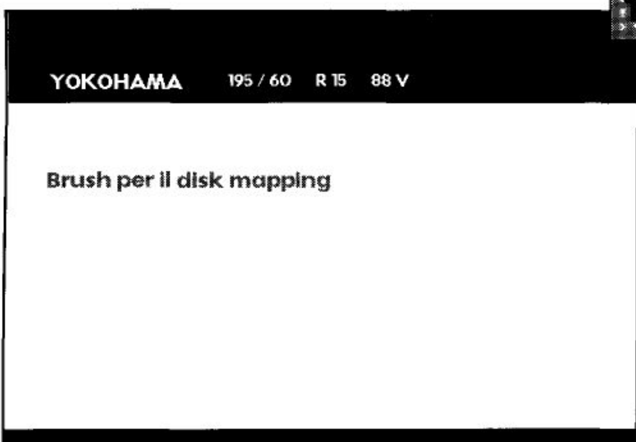




Ecco il rendering con la tassellatura "procedurale".
Notiamo che questo approccio permette una maggiore flessibilità operativa, in quanto possiamo eseguire diverse prove con "avvitamenti" più o meno marcati, o con un numero diverso di ripetizioni circonferenziali, senza per questo dover ridisegnare il brush.
Inoltre la qualità del rendering è migliorata in quanto il brush, anche se distorto tramite "shear", non presenta l'effetto di aliasing.
Potete provare diversi tipi di tasselli, cambiando il disegno del brush.
Lo stesso identico procedimento può essere impiegato per generare altri tipi di superfici, ad esempio le zigrinature sulle ghiere delle macchine fotografiche, oppure le nervature sulle manopole delle biciclette.

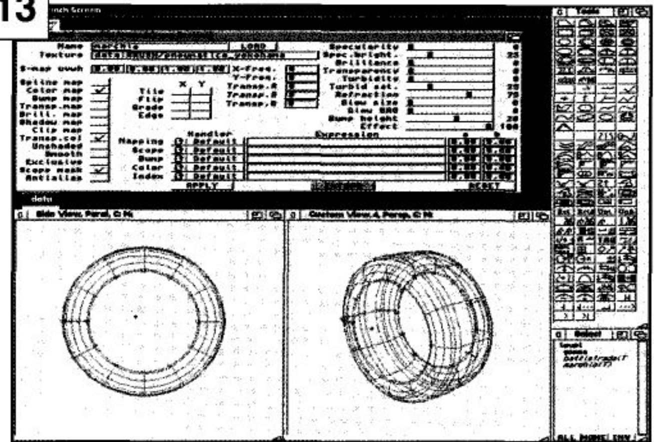
Vediamo ora come funziona il "disk mapping".
Questo tipo di mappatura è un'esclusiva di Real 3D, e non conosce analoghe implementazioni su altri software.
Sebbene il suo impiego sia piuttosto raro, consente la risoluzione di situazioni molto critiche.
Ad esempio quando dobbiamo applicare una scritta curva ad un CD, ad un tappo, o sul fianco di un pneumatico come nel nostro caso.
Si potrebbe pensare di disegnare un brush quadrato con le scritte già ruotate a priori, per poi applicarlo planarmente, ma lo sforzo sarebbe tanto e non ripagato dal risultato che in questo modo sarebbe facilmente affetto da problemi di aliasing, per non parlare della difficoltà a cambiare la scritta a posteriori.
Per tali motivi useremo il "disk mapping" per applicare le scritte sul fianco della gomma.





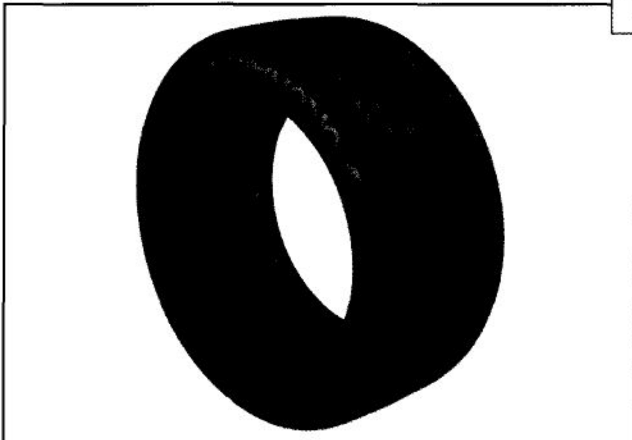
Disegnamo il brush contenente le scritte.
Osservate attentamente le dimensioni del brush: esse non coincidono con le reali dimensioni delle scritte, bensì le eccedono di tre o quattro volte in altezza.
Perché tale abbondanza? Semplicemente Perché la parte superiore del brush diventerà il centro della proiezione cilindrica (trasformandosi da linea orizzontale in punto), mentre la parte più bassa seguirà tutta la circonferenza, curvandosi a 360 gradi.
Pertanto la nostra scritta deve giacere piuttosto in basso nel brush.

13



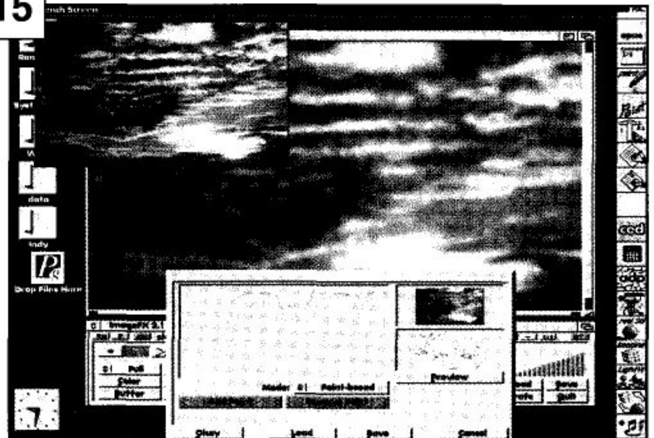
Definiamo ora il materiale per la mappatura della scritta. Copiate diligentemente i valori visibili in figura, facendo attenzione all'attivazione di "Scope mask" e di "Transp.color".
Questo significa che il materiale verrà applicato soltanto dove non viene "bucato" dal "transp. color", un po' come nei genlock.
Siccome il colore di trasparenza è R=G=B=0, in questo modo vedremo soltanto la scritta in bianco sulla gomma grigio-scuro, senza difatti vedere lo sfondo nero del brush contenente le scritte.

14



L'applicazione del disk-mapping è particolarmente semplice: usate Create/ Mapping/ Disk, selezionate l'ultimo materiale definito, ponetevi nella vista laterale, tracciate una circonferenza concentrica alla ruota, nonché di diametro coincidente; questa sarà la nostra mappatura.
Eseguiamo finalmente il rendering definitivo, apprezzando l'effetto combinato del bump-mapping cilindrico "elaborato" e del disk mapping.
Provate a sperimentare nuove formule da inserire nei material-handlers, e cercate di migliorare i risultati utilizzando brush migliori.
Sperimentate queste soluzioni anche con oggetti differenti.

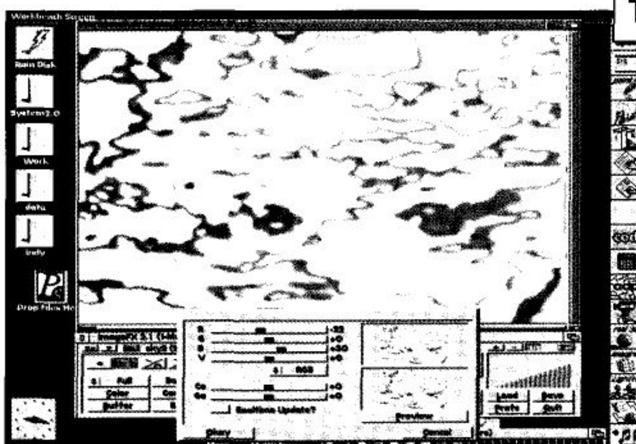
15



MARMO "SINTETICO"

In quest'ultima parte del Be-Bop scopriremo insieme come produrre l'effetto "marmo" a partire da una fotografia qualsiasi. In seguito potrete utilizzare quest'immagine come brush per operazioni di texture mapping col vostro software 3D.
In primo luogo procuratevi un buon programma di image-processing, nel nostro caso ImageFX 2.1. Poi caricate un'immagine con dettagli poco geometrici (un cielo nuvoloso è l'ideale), e convertitela in bianco-e-nero. Ripetete un po' di volte l'operazione di sfocatura (Toolbox/Filter/Blur), insistendo in caso di dettagli troppo piccoli.
Tanto più sarà nitida l'immagine, tanto più saranno irregolari e spigolose le venature del marmo.

16



Ora avviene l'operazione cruciale: richiamate con Toolbox/Color/Custom l'editor della curva del colore, dove potete disegnare una funzione irregolare, simile al profilo di alcune montagne. Disegnate piuttosto alta questa curva, con due o tre "picchi" verso il basso. Questa funzione rimapperà le intensità dell'immagine originale secondo quanto indicato dalla nuova curva di colore (se fosse una diagonale rettilinea non cambierebbe nulla). In questo modo otterremo un effetto di "marmo sintetico".
Eventualmente intervenite come in figura con Toolbox/Balance per conferire una tonalità leggermente colorata. Provate anche Toolbox/Effects/Rough per un maggiore realismo.



I LAYER DI TV PAINT 3.0

Come si crea un'immagine per un concorso di computer grafica

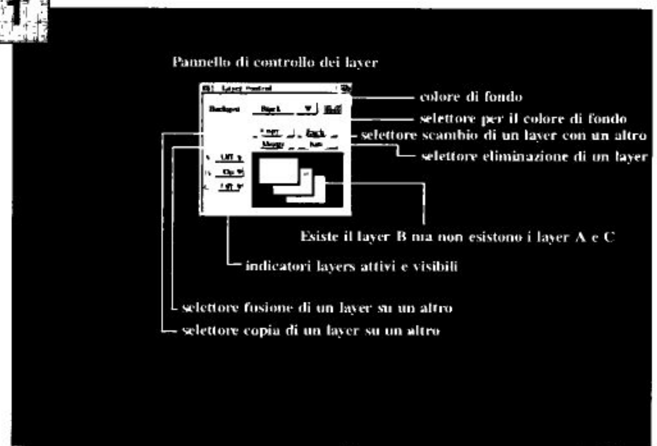
di ***Roberto Bisconcini***

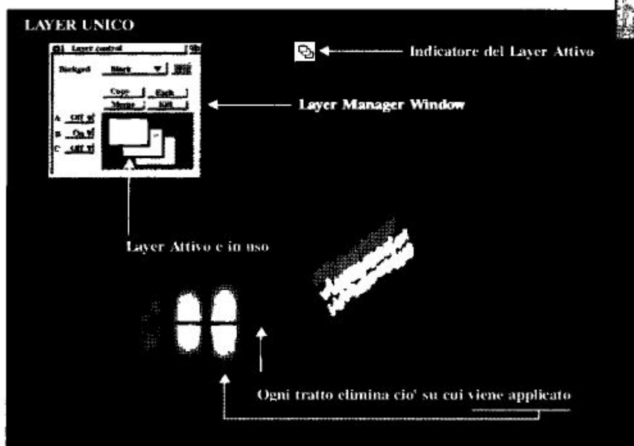


TV Paint è forse l'unico vero concorrente di Photoshop: è un potente painter bidimensionale che permette la fotocorrezione di qualsiasi immagine; il suo unico neo è la necessità di una scheda grafica (la Picasso II), ma dalla versione 3.0 in poi sono stati aggiunti i layer, un tool di lavoro potentissimo ma comodo e semplice da usare. Lavorare con più layer è in pratica come lavorare su un solo schermo, l'unico problema può derivare dal non accorgersi su quale layer state lavorando. Per evitare di sbagliarsi basterà fare riferimento all'iconcina in alto a destra sotto il tipo di penna in uso per vedere su quale layer vi trovate; quello in uso si illuminerà di bianco. Il TV Paint vi permette di attivare fino a tre layer contemporaneamente a patto che abbiate una sufficiente quantità di memoria. I layer sono trasparenti l'uno con l'altro e si comportano come dei lucidi posati a strati l'uno sull'altro; sono comodi per modificare delle immagini senza intaccarle fisicamente o ancora per aggiungere dei particolari a uno sfondo che non deve essere in realtà modificato e molto altro ancora. Molte delle funzioni di TV Paint, come le ombre, hanno la necessità della presenza dei layer per poter operare, infatti il calcolo delle ombre avviene per interpolazione del layer antistante su quello sottostante. Altre funzioni, come il tornado, se applicate su un layer antistante a quello contenente l'immagine non hanno alcun effetto. Vediamo allora il funzionamento dei layer e buon lavoro.



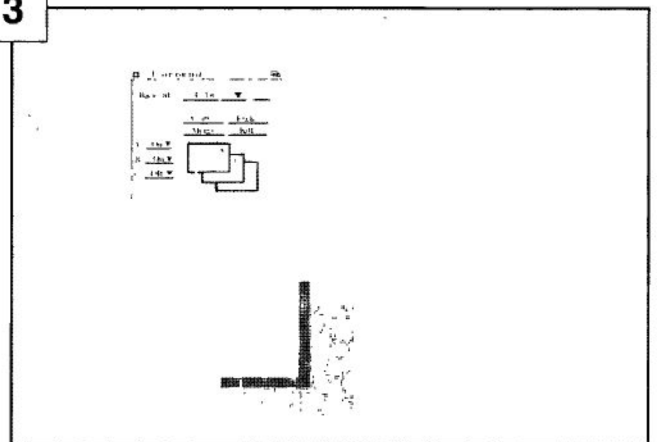
La finestra di controllo dei layer è abbastanza semplice: vi sono nove pulsanti, ognuno dei quali ha una funzione specifica. Le funzioni dei pulsanti sono scritte qui a fianco nel-l'immagine.

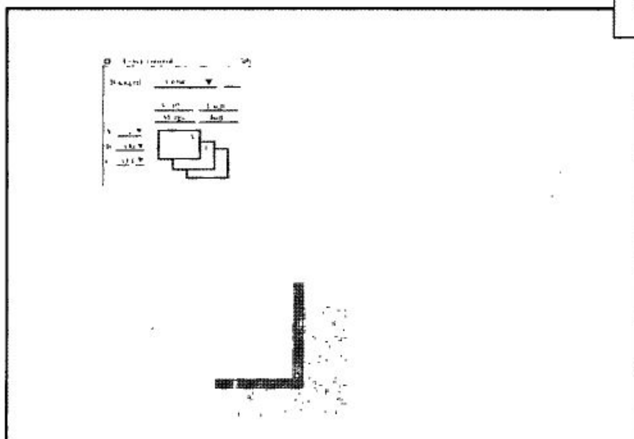




Il layer in uso è anche indicato sul pulsante che attiva il pannello di controllo dei layer e il layer in uso sarà evidenziato in bianco.
Per attivare un layer sarà sufficiente cliccare su uno dei quadrati grigi all'interno del pannello di controllo dei layer e TV Paint vi chiederà se lo volete creare. Se usate un solo layer tutte le operazioni che farete modificheranno l'immagine su cui state lavorando.

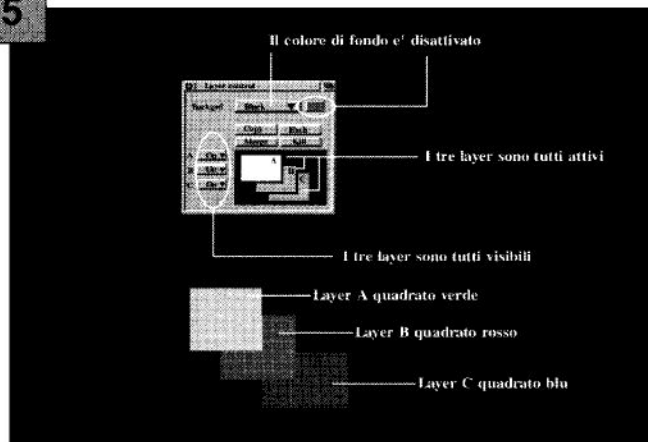
Per creare un colore di fondo basterà cliccare sul pulsante background e il layer selezionato si colorerà, se il layer selezionato è il primo, il colore renderà invisibili quelli sottostanti.





Dopo aver creato il colore di fondo sul layer B potrete disegnare comodamente anche sul layer A, che creerete, e avrete così le immagini del layer A sovrapposte a quelle del layer B, ma non modificherete nulla di ciò che è contenuto nel layer B.

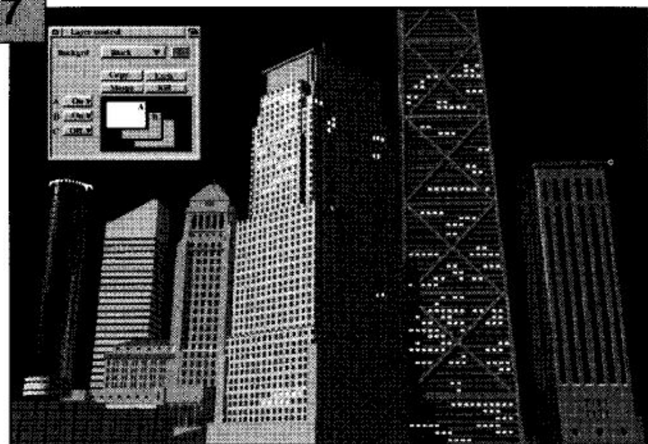
I layer possono essere anche tutti e tre attivi ma non tutti visibili. Infatti con i pulsanti indicatori dello stato si possono disattivare uno o più layer in modo che risultino invisibili, ma senza cancellarli fisicamente.





Creiamo un progetto caricando inizialmente un'immagine creata in 3D con Lightwave sul layer B che è quello di default di TV Paint.

Aggiungiamo il layer A cliccandoci sopra o premendo 1, e creiamo le finestre dei palazzi a mano libera.





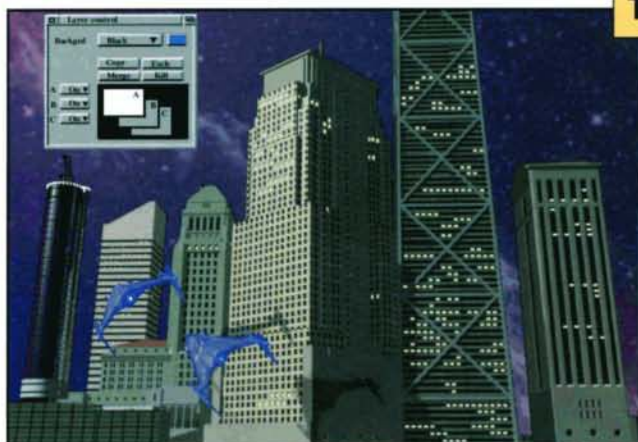
Aggiungiamo il layer C al progetto premendo 3 e confermando la creazione del layer, carichiamo quindi lo sfondo.

9



Fondiamo il layer A con il layer B utilizzando la funzione Merge e liberiamo il layer A per lavorarci comodamente. Per operare con la funzione merge selezioniamo il layer A premiamo su merge e quindi premiamo sul riquadro grigio del layer B.

10



Carichiamo sul layer A i caccia creati con Ligthwave e proiettiamone l'ombra sui palazzi con la funzione shadow.

11



Passiamo al layer C cliccandoci sopra o premendo il tasto 3 e modifichiamo lo sfondo aggiungendo il vortice e cambiando i colori dello sfondo.

12



Facciamo gli ultimi ritocchi aggiungendo le meteore nel cielo e aggiungendo colore alla scena utilizzando il layer A. Salviamo ora il progetto selezionando l'opzione Display in modo che vengano salvati tutti i layer in un'unica immagine. Provate ora da soli a creare un vostro progetto e non esitate a scrivere in redazione per delucidazioni.

prosegue da pag. 11

Nato sotto il segno di Amiga

È abitudine ormai diffusa tra quasi tutte le riviste fare oroscopi per l'anno che ci attende. Noi non volevamo essere da meno, anche se il segno è uno solo... e siamo già in febbraio. Amiga è tornato: questo non è incerto futuro ma granitico presente. Ciò che conta ora è riportare il nostro beniamino ai fasti di un tempo, quando ad ottimo diritto poteva fregiarsi dell'appellativo di "Wondermachine" o dell'intramontabile slogan "Only Amiga makes it possible". La decisione più importante sulla via del successo è già stata presa: l'impiego dei processori PowerPC sugli Amiga del futuro, che già oggi appare come una delle pietre miliari della storia di questa macchina delle meraviglie. I presupposti per un 1996 ricco di soddisfazioni ci sono dunque tutti: bando quindi agli indugi e addentriamoci nelle previsioni dello scenario che Amiga calcherà verosimilmente entro pochi mesi, partendo proprio da un solido presupposto: i nuovi processori

Abbiamo già tracciato un breve profilo dei PowerPC il mese scorso su queste pagine. Val la pena ora di ricordarne brevemente la storia e soffermarci sui motivi che hanno portato alla creazione del concetto stesso di PowerPC. Tutto cominciò nell'ormai lontano 1991. Nell'ottobre di quell'anno Apple, IBM e Motorola sancirono una sorta di santa alleanza per lo sviluppo e la commercializzazione di una comune architettura RISC, in seguito denominata PowerPC. La prima a sfruttarne i risultati fu la IBM, che già all'inizio del 1993 aveva fatto sua l'architettura Power (Power Optimized With Enhanced Risc, ovvero Potenza Ottimizzata grazie a Risc avanzato) all'interno delle workstation della fortunata serie RS/6000. La Motorola, come in seguito si apprese, voleva invece spezzare il monopolio detenuto da Intel sul mercato dei processori e PowerPC apparve subito come l'occasione tanto attesa. La Apple, dal canto suo, aveva mire molto ambiziose: diventare il primo produttore di PC che puntasse tutto sul RISC.
Subito dopo la sigla dell'accordo, IBM e Motorola diedero vita in quel di Austin/Texas ad un megacentro per la ricerca e lo sviluppo di nuove tecnologie, denominato Somerset. Lì, frutto della collaborazione di trecento ingegneri, per metà IBM e per metà Motorola, vide la luce nell'ottobre del 1992, appena un anno dopo la firma dello storico contratto, il primo processore PowerPC, l'MPC601 che con una potenza di 67 SPECmarks si pose come diretto antagonista del Pentium di Intel.

L'architettura POWER, sviluppata dalla IBM sul finire degli anni '80 e dalla quale PowerPC discende in linea diretta, rispetta le specifiche classiche dell'architettura RISC:
• I comandi sono semplificati al massimo e hanno lunghezza fissa, questo per accelerare la fase di fetch,
• Presenza di molti registri non specializzati,
• Architettura "registro-registro" (load/save) solo con indirizzamenti semplici,
• Presenza nei comandi di tre operatori indipendenti (due sorgenti e un destinatario).
L'architettura di Power è definita "superscalare", intendendo con questo termine che i singoli statement di un programma vengono eseguiti in parallelo, ovvero contemporaneamente, da più unità esecutive. Ognuna di queste unità dispone delle proprie risorse (ad esempio quelle per il calcolo degli indirizzi), il che riduce al minimo i tempi di comunicazione fra le unità stesse. Un'altra caratteristica molto interessante sono i calcoli in virgola mobile: questi non necessitano di costosi coprocessori per non far "sedere" la macchina, poiché alla stregua di operazioni con numeri interi o di tipo logico, anche il tipo "reale", sia esso semplice o a doppia precisione, viene direttamente supportato dal set di comandi di PowerPC. Il tutto come si può facilmente capire, ha l'indubbio vantaggio di semplificare il lavoro del programmatore in maniera del tutto trasparente, assicurando piena inter-compatibilità a tutti i processori della famiglia PowerPC. Uno dei primi obiettivi della Santa Alleanza (ormai rientra a pieno titoli nei testi di storia informatica!) fu quello di concentrare in un unico chip dai consumi energetici contenuti, l'architettura multichip del POWER di IBM, conservando ovviamente la compatibilità con le workstation della casa americana. La variazione più evidente fra quelle apportate in questa fase è sicuramente l'ampliamento dell'architettura a 64 bit, il che non ha però escluso che venissero ideate versioni del PowerPC a 32 bit, fermo restando che in quelle di classe superiore fosse sempre possibile passare a 32 bit via software.

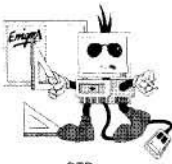
Il passaggio da POWER a PowerPC ha di fatto creato i presupposti per la nascita di una nuova famiglia di processori in grado di coprire tutto il mercato informatico, dalla CPU per scopi domestici a quella per applicazioni industriali. Vediamone dunque i componenti. Come già accennato all'inizio, prima implementazione pratica del concetto di PowerPC è stato l'MPC601, un 32-bit che come il successore, l'MPC601v, è rivolto al mercato di home computer (fascia alta, ovviamente) e piccole workstation. Subito dopo l'MPC601 abbiamo l'MPC603 e la variante potenziata MPC603e, particolarmente indicati per il mercato dei laptop grazie ai loro costi d'esercizio estremamente contenuti; in particolare l'MPC603e si distingue per il power-management intelligente incorporato nel chip, il che fa di lui il miglior candidato oggi disponibile alla sostituzione del 680x0 nel futuro successore dell'A1200, grazie al suo rapporto costi/prestazioni particolarmente felice. Un gradino più in alto è già disponibile l'MPC604: ne è previsto l'impiego in PC di alto livello, workstation e server di livello medio-basso. Sarebbe questo il processore che Amiga Technologies intende impiegare nei successori dell'A4000, ovvero i prossimi modelli Amiga di punta. Infine, ultimo ma solo in ordine di nascita è l'MPC620, attualmente allo stato di prototipo. È di fatto la punta di diamante dei PowerPC, prima vera implementazione a 64 bit di questa famiglia di RISC. Con i suoi 150 MHz di clock è la soluzione ideale per workstation ad alta potenza, sistemi multiprocessore e server di livello elevato. C'é poi qualcosa dalla consistenza di poco superiore a quella di un pettegolezzo: secondo i soliti bene informati sarebbe in fase di gestazione un ultimo nato in casa PowerPC, l'MPC615. Questo sarebbe in realtà composto di due CPU: una di tipo PowerPC e l'altra... un vero 486, pin-compatibile al Pentium-Pro, il che consentirebbe, in situazioni di "emergenza" di utilizzare l'Amiga come un PC con tanto di... Intel inside! Aaargggh! Sarà di sicuro un parto doloroso...

Appare subito chiaro che per quanto riguarda il sistema operativo, la Amiga Technologies dovrà fare di necessità virtù e rivedere l'attuale OS 3.1, il cui sviluppo si è arenato da ormai più di un anno. Nel passaggio ad un nuovo e più potente OS tagliato su misura per la potenza dei nuovi processori, occorrerà anzitutto preservare il nucleo dell'Amiga-OS, come ad esempio le routine di Exec che andranno completamente riscritte dal codice 68000 a quello dei nuovi PowerPC. Questo per continuare a garantire la compatibilità con i "vecchi" programmi scritti per 680x0, che un emulatore presente sui nuovi "Power-Amiga" dovrà riconoscere automaticamente come tali in fase di esecuzione. Il tutto avverrà in maniera completamente trasparente: l'unico segno dell'emulazione sarà la differenza di velocità, molto più lenta rispetto a quella di un'applicazione scritta in codice RISC puro. Il passaggio a PowerPC porta con sé anche un'altra serie di vantaggi legati alla compatibilità. Se la Amiga Technologies dovesse (come molto verosimilmente appare) aderire alla normativa "PowerPC-Platform" recentemente sancita dalla triade Apple-IBM-Motorola, sarebbe possibile installare anche altri OS su un sistema Amiga - e viceversa, l'Amiga-OS potrebbe essere caricato sulle altre macchine con processore PowerPC. Questo, oltre alla disponibilità di un gran numero di programmi, avrebbe come conseguenza diretta il crollo dei prezzi delle macchine, a maggior ragione se si considera che già oggi un PowerPC è notevolmente più economico rispetto a un Motorola 68060. Sul fronte grafico le cose sono un po' meno definite: anche se in occasione della CeBIT '95 si era affermato che l'inserimento della gestione delle schede grafiche nell'Amiga-OS era ormai cosa praticamente fatta (il cosiddetto RTG), nessuno sviluppatore delle numerose software house tedesche ha ancora visto niente. L'unico faro di riferimento è costituito dalla CybergraphX, di fatto uno standard per qualsiasi programma che utilizzi immagini da 24 bit. Nonostante tutto ciò PowerPC non è il miraggio di un lontano futuro: la Phase 5 di Francoforte oltre a lavorare sulla scheda PowerPC si sta già occupando del porting del nucleo di Amiga in stretta collaborazione (ma conservando la sua indipendenza) con Amiga Technologies. I primi frutti sono annunciati per la metà dell'anno.

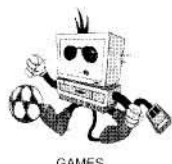
Finora abbiamo parlato di un futuro a dire il vero ancora un po' nebuloso e a medio-lungo termine. Vediamo invece ciò che le stelle riservano ad Amiga per l'immediato, ovvero l'anno appena iniziato, proseguendo con il nostro "oroscopo". "Giove trigono a Urano in II Casa" segnala l'arrivo di un nuovo Amiga 1200 per il CeBIT '96, caratterizzato da una nuova e più potente CPU e RAM espandibile anche senza scheda aggiuntiva.
È prevista anche l'uscita dei primi Amiga 4000 Tower, inizialmente dotati di CPU 68040 che Amiga Technologies avrebbe già deciso di rimpiazzare in seguito con i processori dell'ultima generazione della famiglia dei 68000, i 68060. Anche l'uscita di questi ultimi Tower è annunciata per il CeBIT '96 di Hannover. Il 1996 si annuncia inoltre per Amiga come l'anno delle reti e dei servizi on-line che in particolare in Germania (vedi Internet) hanno registrato un vero boom già nella seconda metà del 1995. Autentico cavallo di battaglia di questa tendenza si annuncia già ora il sito Germany.net, raggiungibile all'URL http://www.germany.net e di notevole interesse non solo per chi mastica un po' di tedesco ma anche per chiunque conosca l'inglese. Infine, i CD-ROM. Anche in ambito Amiga il boom di questi media ha costituito il trend del 1995 e il 1996 si annuncia a dir poco esplosivo. Sono già disponibili nuovi lettori da 6pla - 8pla velocità ed è in forte calo il costo degli "incisori" di CD-ROM (attualmente già sotto i 2000. - DM).
Non c'é che dire, il futuro sembra davvero arridere al nostro beniamino per il 1996. C'é solo da sperare, a questo punto, nel benefico influsso dell'ascendente e questo come è noto, per Amiga è... Amiga Technologies!



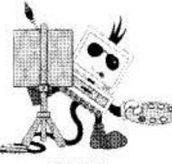


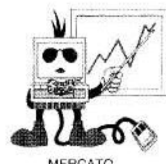


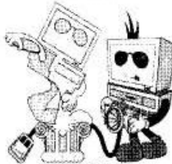


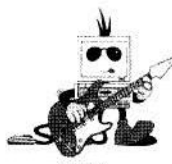






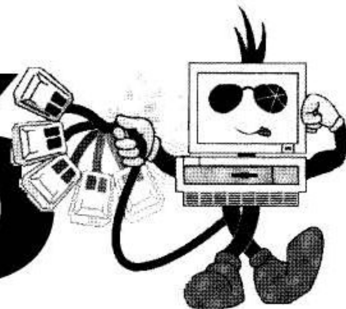






Campagna Abbonamenti

1996



assicuratevi un anno

di **Enigma Amiga Run...**

Inviate il tagliando a: **G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano** - Tel. (02)38.01.00.30

Desidero abbonarmi a **Enigma Amiga Run** con **Floppy Disk** al prezzo speciale di lire **95.000** per 11 numeri con garanzia di prezzo bloccato.



Nome e Cognome: ______________________________

Indirizzo: ______________________________

C.A.P.:________ Località: ______________________Prov.: _____

Allego:

Fotocopia ricevuta Vaglia Postale ☐

Assegno Bancario Non trasferibile ☐

L'abbonamento partirà dal primo numero raggiungibile. L'abbonamento da diritto a **11** numeri con uno sconto di lire **25.000**. Gli abbonati sono pregati di lasciare anche il loro numero telefonico. Le società interessate all'abbonamento devono segnalare anche la loro partita IVA e aggiungere **2000** lire per le spese postali. Per ogni disguido telefonare tutti i giorni feriali dalle ore 10.00 alle ore 12.30 al numero *(02)38.01.00.30*. Il rinnovo dell'abbonamento verrà offerto dall'editore alla data di scadenza. Queste disposizioni annullano tutte quelle precedenti. **L'editore non si assume nessuna responsabilità per tutti i numeri inviati e smarriti durante la spedizione**

Desidero abbonarmi a **Enigma Amiga Run** con **CD-ROM** al prezzo speciale di lire **120.000** per 11 numeri con garanzia di prezzo bloccato.



Nome e Cognome: ______________________________

Indirizzo: ______________________________

C.A.P.:________ Località: ______________________Prov.: _____

Allego:

Fotocopia ricevuta Vaglia Postale ☐

Assegno Bancario Non trasferibile ☐

L'abbonamento partirà dal primo numero raggiungibile. L'abbonamento da diritto a **11** numeri con uno sconto di lire **45.000**. Gli abbonati sono pregati di lasciare anche il loro numero telefonico. Le società interessate all'abbonamento devono segnalare anche la loro partita IVA e aggiungere **2000** lire per le spese postali. Per ogni disguido telefonare tutti i giorni feriali dalle ore 10.00 alle ore 12.30 al numero *(02)38.01.00.30*. Il rinnovo dell'abbonamento verrà offerto dall'editore alla data di scadenza. Queste disposizioni annullano tutte quelle precedenti. **L'editore non si assume nessuna responsabilità per tutti i numeri inviati e smarriti durante la spedizione**

Db Line

ALLORA PER TE C'E' IL SERVIZIO Db-email.
PER INFORMAZIONI info@dbline.it oggetto Db-email

DISPONIBILE KIT
CD-ROM PER A500

CLOANTO PERSONAL SUIT
PER CD-ROM

DISPONIBILE UPGRADE
VERSIONI PRECEDENTI

Personal Paint

DB-Line - DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA.

Light Wave 3D

Finalmente disponibile l'ultima versione dell'eccellente programma di grafica ed animazione 3D; sono ora disponibili le seguenti versioni: Amiga, Windows e NT

Interfaccia PCMCIA per collegare qualsiasi CD-ROM IDE esterno

Controller per tutti i CD-ROM IDE A2000/3000/4000 Compatibile XA (Photo CD), multisessione, CD File System Commodore, AsimCDFS, Babel CDFS.

Il nuovo file system standard per il tuo Amiga. Sistema di salvataggio dei file, non più dischi corrotti per crash - visualizzazione istantanea delle directory - accesso parallelo senza perdita di prestazioni

NOVITA'

VERSIONE
2X e 4X

Player Audio CD - Emulazione CD32 - S/W decodificatore per filmati MPEG - Campionatore da CD su HD - Programma di gestione Photo CD

DISPONIBILI:

WARP ENGINE - RETINA BLT Z3 (MACROSYSTEM) - VLAB MOTION JPEG - TOCCATA 16 - PICASSO II - HARD DISK BARRACUDA - THE BROADCASTER ELITE 32 ™ - NOVITA' ASSOLUTA - WARP SYSTEM U.S. CYBERNETICS - CYBERSTORM 68060 50MHZ - CYBERVISION 64 - COMMUNICATOR 3

3D ARENA

AMINET VOL.4-5-6-7

AMIGA TOOLS VOL.1-2

AMIGA DESKTOP VIDEO CD

AUDIO PLUS

EROTIK COLLECTION

FRESH FONTS VOL.1-2

FRESH FISH

CLIPTOMANIA CD

MEETING PEARLS VOL.1-2

AMIGA RAYTRACING VOL. 1

SPACE & ASTRONOMY

WORLD OF SOUND

WORLD OF GAMES

LIGHT ROM VOL.1-2

UTILITIES 1-1500

SOUNDS TERRIFIC

NUOVI ARRIVI
CD PER AMIGA DA L. 25.000 IVA INCL.

- 17 BIT CONTINUATION
- 3 D ARENA
- AMIGA DESKTOP VIDEO
- AMIGA TOOLS VOL. 1- 2 (TGV Haupt)
- AMINET SET 1 (4CDs)
- AMINET VOL. 4/ 10
- ANIMATIC
- CDPD VOL. da 1 a 4
- EUROSCENE. 2
- FANTASEAS
- FRESH FISH. 9 (2 CDs)
- FRESH FONTS VOL. 1-2
- FROZEN FISH 1995 (Amiga CD)
- GIF'S GALORE
- GOLD FISH VOL. 1-2
- HOTTEST 4 PROFESSIONAL
- LIGHT ROM VOL. 1-2 (FRED FISH)
- MEETING PEARLS VOL. 1-2
- RAYTRACING (2CDs)
- SOUND TERRIFIC (2 CDs)
- SPACE AND ASTRONOMY DISK
- TEN TO TEN - ALMATHERA 10 CD
- TEXTURE GALLERY (FRED FISH)
- TOP 100 GAMES A1200
- WORLD OF A1200
- WORLD OF CD32
- WORLD OF CLIPART
- WORLD OF SOUNDS (Amiga)
- R-H-S EROTIK COLLECTION
- WORLD OF PINUPS

SOFTWARE DISPONIBILI:

AD PRO
BRILLIANCE 2.0
DIRECTORY OPUS 5
DISK EXPANDER
DISK SALV. 3.0
FONT DESIGNER
GIGAMEM 3.0
IMAGE FX
PERSONAL PAINT 6.4
PHOTOGENICS 1.2
POWER TITLER
SCALA MM400
XDVE 2.0
... e molti altri ancora!

L'ANGOLO SUPEROFF

CD40KIT1
TANDEM PLUS + LETTORE CDROM 4X ATAPI

CD40KIT2
TANDEM PLUS + LETTORE CDROM 2X ATAPI

CD40KIT3
CABINET (CDCASE) + ALIMENTATORE (CDPOWER)
solo in abbonamento a CD40KIT1 o CD40KIT2

CD12KIT1
TANDEM PLUS PCMCIA + CABINET + ALIMENTATORE

CD12KIT2
CD12KIT1 + LETTORE CDROM 4X ATAPI

CD12KIT3
CD12KIT1 + LETTORE CDROM 2X ATAPI

PER OGNI KIT ACQUISTATO HAI DIRITTO A
CLOANTO PERSONAL SUITE CD-ROM A L. 79.000
ANZICHE' A L. 99.000

MOD... GA

DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO/VA
TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066 - 819044
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - http: www.dbline.it

VOXonFAX 0332/767360 / Servizio informazioni in linea 24/24 h.
Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi: • servizio novita • schede tecniche di tutti i prodotti • listini ed offerte - richiedi il codice di accesso, il servizio é gratuito.

www.dbline.it

Db-Line

I NOSTRI UFFICI COMMERCIALI SONO ATTIVI DALLE ORE 9:30 FINO ALLE ORE 1:00 DI NOTTE ! PER ORDINI NOTTURNI TELEFONARE SOLO ALLO 0332/768000 OPPURE INVIARE FAX ALLO 0332/768066.

NOI ABBIAMO QUELLO CHE SERVE.

LIGHTWAVE 3D

NewTek

LO STANDARD PROFESSIONALE PER LA GRAFICA 3D



Per definire correttamente **LightWave** bisogna utilizzare il termine inglese di: "All-in-one photo-realistic animation system". Questo programma ha consentito la realizzazione di famose serie televisive quali SeaQuest, Babylon 5, Hercules, Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Voyager, Robocop, Viper, Unsolved Mysteries e molte altre.

LightWave è inoltre utilizzato da più di 10.000 professionisti del settore video per la creazione di animazioni 3D da inserire in video-clip commerciali, in sigle televisive, in videogiochi... La principale caratteristica consiste nella semplicità d'uso unita ad una elevatissima velocità nel calcolo e nella realizzazione delle animazioni.

LightWave è stato sviluppato per le seguenti piattaforme: Windows FWG, Windows Nt, Windows 95, Mips, Dec Alfa, Amiga.



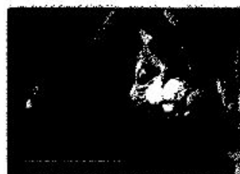
Light-Rom 3: i 3 cd-rom fondamentali per LightWave



Permette di disegnare utilizzando particelle in 3D. Sistema integrato di animazione particellare per LightWave 3D. Permette di creare comete, bacchette magiche, scie di missili, effetti di esplosione, fuochi artificiali...



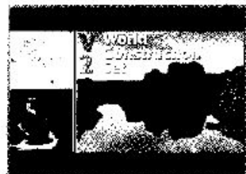
Più di 150 componenti di arredamento, più di 120 elementi architettonici, più di 40 applicazioni, 4 abitazioni complete. Tutti gli oggetti sono in scala. Possibilità di animare oggetti quali porte e finestre.



Ti mette a disposizioni potenti utilità per curvare i tuoi modelli. Fantastici effetti di rotazione, curvatura ed estrusione multipla.



Il miglior software di simulazione fisica. Permette di produrre collisioni, forza di gravità...



WORLD CONTRUCTION SET 2

La soluzione per creare paesaggi in 3D. Nuove funzionalità: effetto acqua riflettente, strati di rocce, onde in movimento, creazione ed editazione di nuovi terreni, nubi con effetti volumetrici. Può importare files di terreni da diversi formati.



Sistema per il montaggio video-non lineare di qualità Betacam sp basato per computer Amiga 4000.





Completo set di Videocassette per imparare direttamente dagli esperti come utilizzare al meglio LightWave. Ogni cassetta contiene dai 100 ai 140 minuti di corso specializzato. **Titoli disponibili:** LW-Essentials/LW-Camera & Lighting Techniques/LW-Displacement, Mapping, Morphing & Bones/LW-Modeler Part One/LW-Surfaces & Tex Tures/LW-Modeler Part 1/LW-Modeler Part 2. **Inoltre:** Pyro Spectacular/Secrets Revealed/Pro Audio for Video/The Greatest of Graphics/Logos That Soar/The Greatest Show on Eath.



Sistema per il montaggio video-non lineare in ambiente PC/ALFA composto da: Perception Video Recorder (scheda PCI) / Video Capture Card / Software Razor (per Windows) disponibile per Windows 3.X, Windows 95, Windows NT.

SU INTERNET IL CATALOGO [illegible] DISPONIBILI ED I NUOVI ARRIVI!

Db-Line SRL - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - BIANDRONNO (VA)- TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066 - VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383
e-mail: info@dbline.it - www. dbline.it